

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

НА ВАШЕЙ СТОРОНЕ

Чарльз Мэттьюз, 3 дан

перевод Кошкиной Д.

1. Создание сфер влияния

Я хочу начать разговор о начальной стадии игры через описание позиции на стороне. То, что сторона воспринимается как отдельная структурная единица – достаточно таки необычный подход в Го. Обычно рассматриваются позиции на всей доске или начальные ходы в углах.

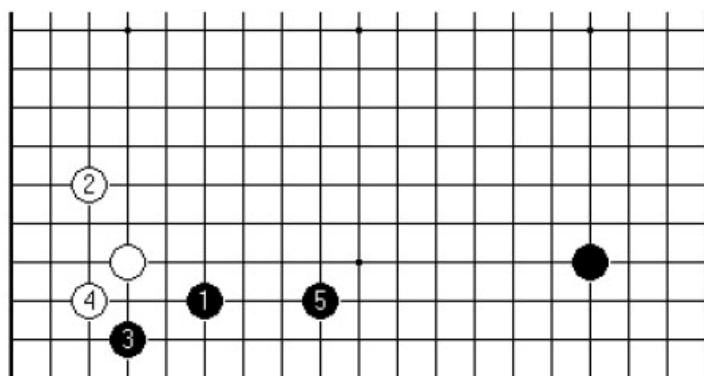


рис.1

Если знать хотя бы 10 джосеки, можно сконструировать сотни путей развития по сторонам. Поэтому изучение начальных ходов по сторонам может показаться кому-то бесполезным. Тем не менее, существуют очень простые примеры, опровергающие это. На рис. 1 показана позиция, часто встречающаяся в современных профессиональных партиях. Многие утверждают, что изучение джосеки углубляет игру, так как их подробное и тщательное изучение требует понимания форм и тактических техник, умения оценивать баланс территории и влияния. Что же можно сказать про стороны?

Игроку следует изучать не только конкретные примеры, а целый ряд техник, чтобы оценить позицию хотя бы на одной стороне в партии. Прежде всего, следует изучать «догмы» го – распространения, приоритетность ходов в углах и т. п. В Го существует идея о балансе территории и влияния, игре на 3ей и 4ой линиях. Затем следует изучение основных стратегических концепций Го – сферы влияния, сильной и слабой группы, адзи, миаи и др. Это, в любом случае, является важным аспектом для роста уровня игры. В процессе изучения всего этого встречаются примеры, относящиеся к одной стороне, но они чаще всего являются упрощенными в той или иной степени. В современных партиях интенсивно используется ход 4-4 (хоси), но объяснить этот феномен вряд ли возможно, если не знать всех концепций. В позиции на рис.1 Черные четко направляют свою игру на построение области на нижней стороне; вторжение на эту сторону Белыми все еще является возможным, но выбор плана дальнейшей игры зависит от чувства направления игрока. В конце концов, даже размер доски – 19x19 – делает ход 4-4 - определяющим.

Современные партии любителей часто сосредоточены на сторонах, а розыгрыши в углах проходят по заученным образцам. Борьбы в центральной части доски обычно пытаются избежать из-за ее трудности.

Ограничиваясь одной стороной, мы можем увидеть, что зачастую она является основной ареной боя. Конечно же, следует оценивать позицию одновременно на всех 4х сторонах, и развивать умение видеть всю доску. В примерах, данных ниже, следует просто представить всю доску, где заняты пункты 4-4 и разыграны 1 или 2 джосеки. Так же как и с розыгрышем углов, сложно представить исход игры в контексте всей доски. Но этот

The diagram shows a portion of a Go board with a grid. The sequence of moves is as follows:

- Move 1: White captures a black stone.
- Move 2: Black captures a white stone.
- Move 3: White captures a black stone. A triangle indicates that black can immediately recapture this stone.
- Move 4: Black captures a white stone.
- Move 5: White captures a black stone.
- Move 6: Black captures a white stone.
- Move 7: White captures a black stone.
- Move 8: Black captures a white stone.
- Move 9: White captures a black stone.
- Move 10: Black captures a white stone.

Page 4

Можно сколь угодно дискутировать о степени защищенности территории. После вторжения Белых, Черные строят хорошую форму после хода 10, отмеченный камень имеет отличное положение.

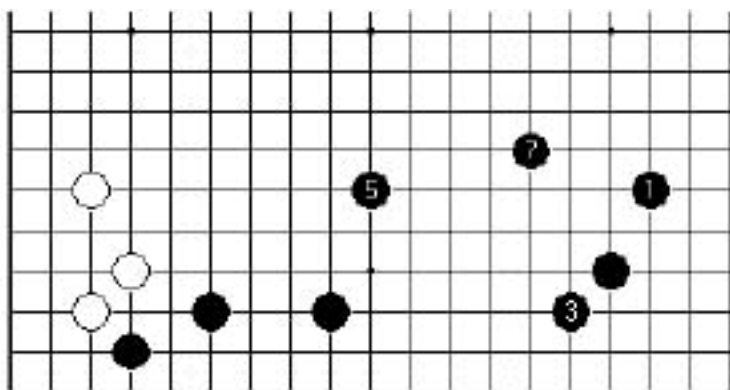


рис. 8

При такой игре Черные забирают где-то 55 потенциальных очков.

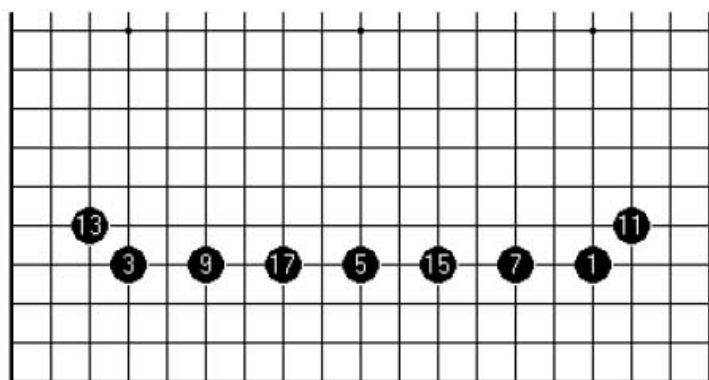


рис. 9

Для сравнения, рассмотрим область, где Черные создают 63 очка на стороне за 9 ходов. Ходы 15 и 17 кажутся меньше, чем предыдущие. Черные также получают некоторое внешнее влияние. Неразумно говорить о таких областях, как о гарантированной территории. Следует владеть техниками борьбы середины игры, при помощи которых возможно осуществить серьезное успешное вторжение.

Но пока, этого достаточно, чтобы показать направление. Ходы, которые добавляют по 10 потенциальных очков к области - перспективны. Конечно, в тот или иной момент противник вмешается, и будут использованы технологии вторжения или уменьшения.

Основы построения областей лежат в начальных ходах на сторонах. Пример, рассмотренный в главе – одно из начал построения области. Группа черных слева достаточно сильна, о ее жизни можно не беспокоиться. Несмотря на то, что она располагается преимущественно по 3ей линии, она оставляет за собой возможность выхода в центр доски.

2. Какари с открытой стороны

Если продолжать обсуждение позиции из Главы 1, естественным продолжением за белых будет какари с внешней стороны.

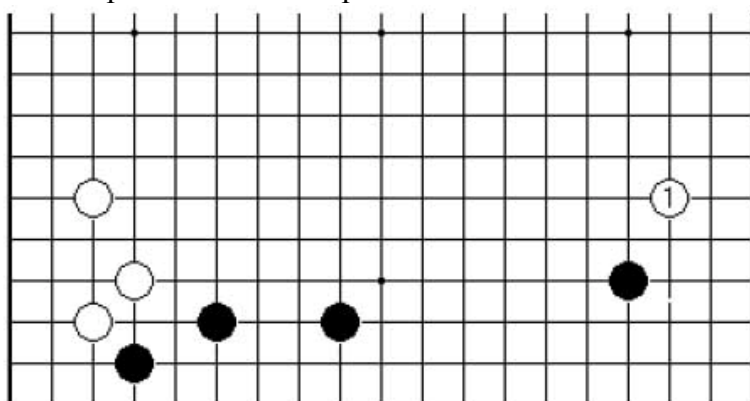


рис. 10

Как мы уже знаем, Черные строят область на нижней стороне. Приоритетной задачей для Белых является ограничение этой области. Ход 1 является логически необходимым по ряду причин:

- Черные не смогут построить большую территорию всего лишь 1 ходом
- У Белых нет хорошего продолжения при игре внутри области (см. примеры из первой главы)
- Как только Белые установят группу на правой стороне, появляется вторжение внутрь области, ведущее к разделению Черных на 2 слабые группы.

Зачем же осложнять себе жизнь?

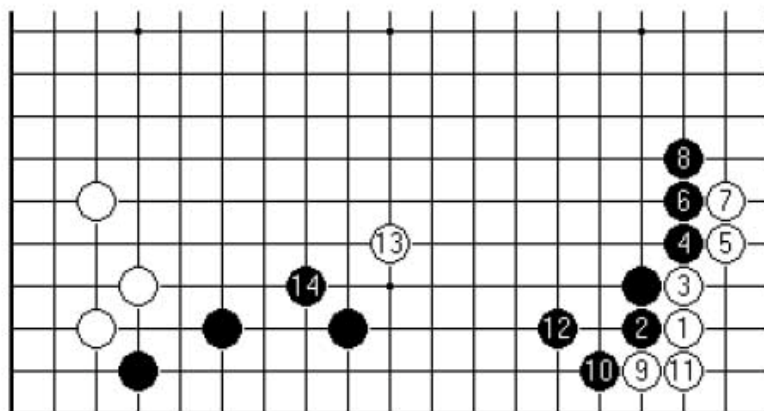


рис.11

Такой способ игры – другая крайность. С одной стороны ходы белых обладают техничностью. Но, точки зрения ситуации на доске, они не логичны. Ход белых в 1 не разрушает стратегию Черных. Наоборот, Белые помогают Черным развиваться. Оба игрока получили примерно по 15 очков. Но теперь вынужденный ход Белых 13 кажется ходом в никуда. Этот ход – паническая реакция на то, что Черные могут получить слишком много территории.

Белые совершили ошибку. Кажется, что они получили выгоду, забрав очки в углу, но на самом деле это не так.

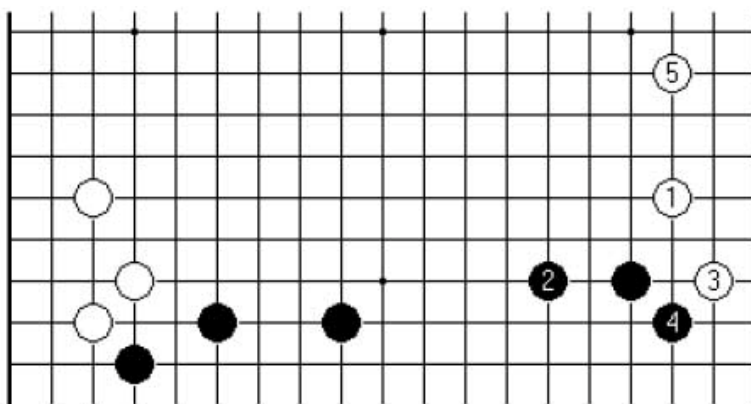


рис.12

Результат такой игры – неплохой для Белых. Формация Черных сильна, Но все еще не хватает одного хода для того, чтобы превратить ее в твердую территорию. Белые имеют влияние на правой и левой стороне, которое учитывается при анализе позиции на всей доске.

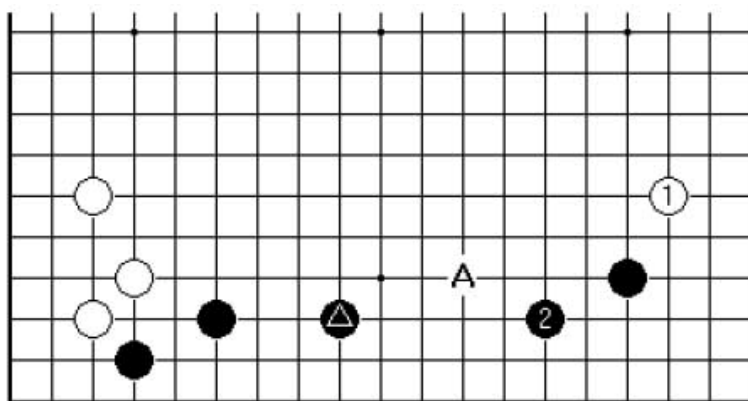


рис. 13

Каков же ответ черных? Что будет, если Черные сыграют в пункт 2 (как на рис.13)? Это будет противоречить основам теории о балансе. Тем не менее, такой стиль встречается – например, в партиях Ма Ксиаочуна, игрока, занимающего высокие позиции в Китае. Поэтому не стоит сразу же называть такой ход неудачным.

Так как отмеченный камень находится на 3ей линии, Черные могут спокойно играть 2 по 4ой линии, чтобы сделать позицию в целом более высокой. Черные могут закончить формирование позиции ходом в А гораздо позже в игре, строя форму.

Остановимся подробнее на этой форме:

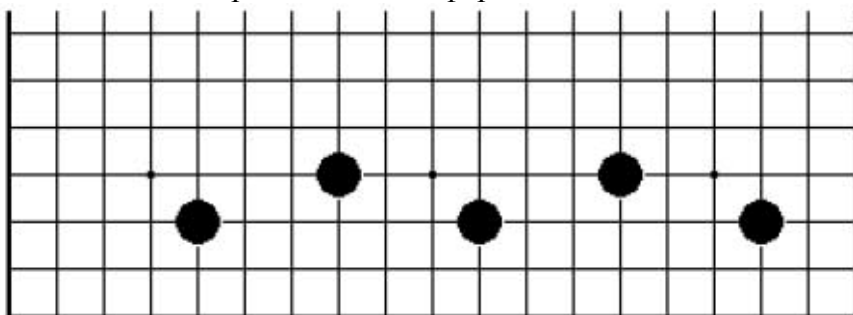


рис. 14

Когда говорят о балансе игры по 3ей и 4ой линии, обычно, речь идет о подобной М - формации. Если бы все камни Черных располагались на 3ей линии, позиция была бы

слишком низкой (недостаточное влияние на центр). Если бы все ходы были сделаны по 4ой линии – территория была бы относительно не защищенной.

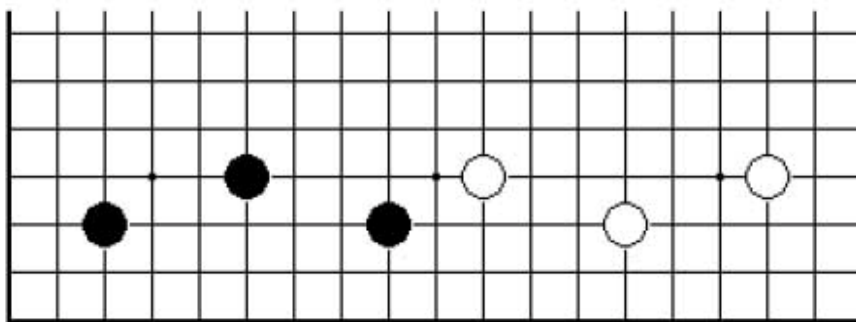


рис. 15

Если говорить о меньших формациях, перевернутая V или «палатка» (три черных камня слева) работает лучше, чем V-форма (три белых камня справа), т.к. приподнятые концы формы не могут хорошо защитить территорию.

Тем не менее, основные формы претерпевают изменения в процессе игры, и ими не исчерпывается все понимание игры на стороне. Вот примеры позиций для прояснения концепции баланса:

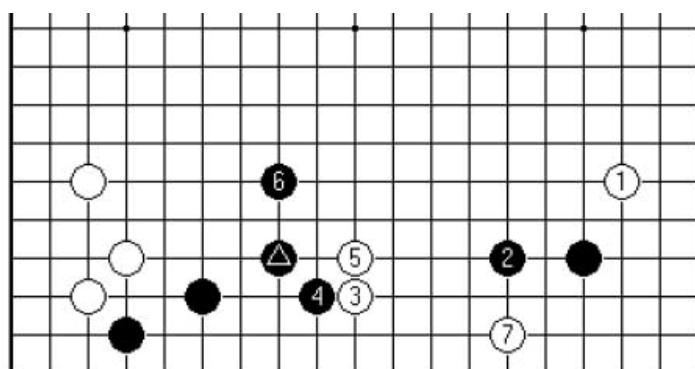


рис. 16

В данной позиции, Черные поставили камень, отмеченный треугольником, на 4ой линии. Теперь ход Черных в 2 не является сбалансированным (слишком высоко). Белые вторгаются ходом 3, и комбинацией ходов 3-7 «подвешивают» черную группу. Камень 2, стоящий на 3ей линии при такой позиции сработал бы намного лучше.

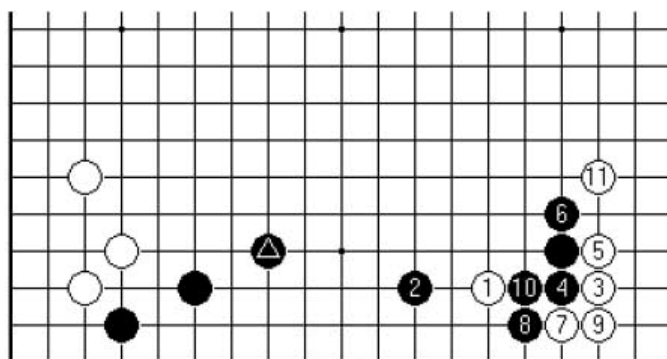


рис. 17

С другой стороны, если белый наносит какари изнутри, Черный камень, отмеченный треугольником, оказывается в более сбалансированном положении, чем как если бы он располагался на 3ей линии.

Но в нашем случае этот камень находится на 3ей линии.

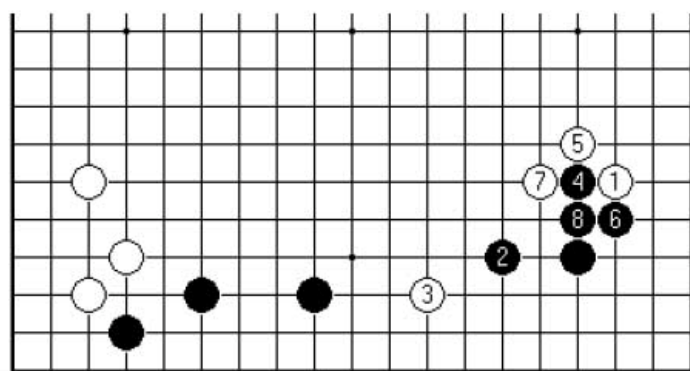


рис. 18

Таким образом, ход 2 является логичным. Вполне возможно за Белые немедленное вторжение в 3, если Черные реагируют на него пассивно, у Белых есть шанс ослабить угловую группу. Ходы 4 и 6 – хороший маневр за Черных. Белым очень скоро придется беспокоиться о соединении камней. А обе группы Черных находятся в безопасности.

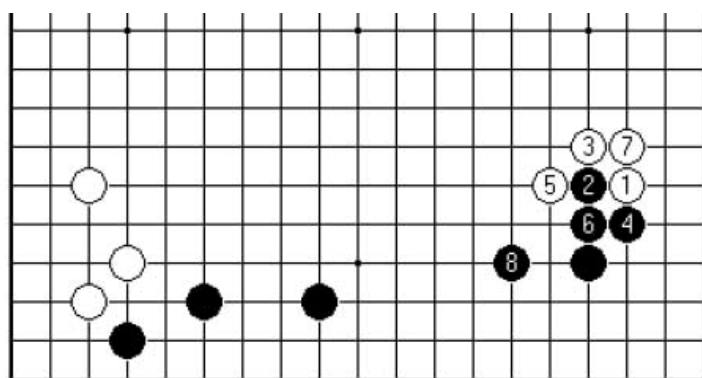


рис. 19

Фактически же, такая позиция довольно часто встречается в профессиональных партиях. Черные отвечают на какари ходом 2; существуют другие варианты вместо хода 7, но ход 8 всегда – ключевой пункт для формы Черных. Такая игра, теоретически, является разумной за Черных, так как укрепляет территорию и соблюдает баланс камней на нижней стороне.

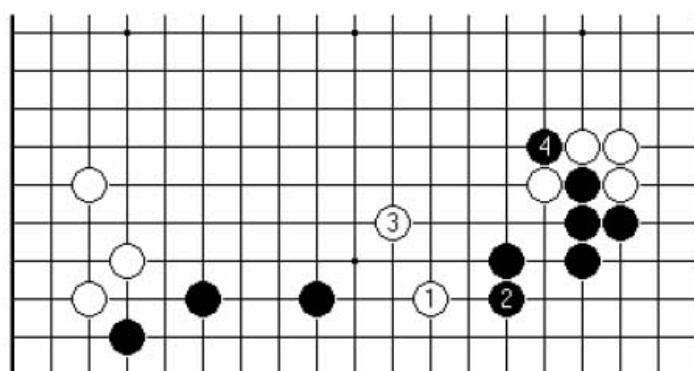


рис. 20

Такое раннее вторжение оставляет за Черными много способов взять инициативу.

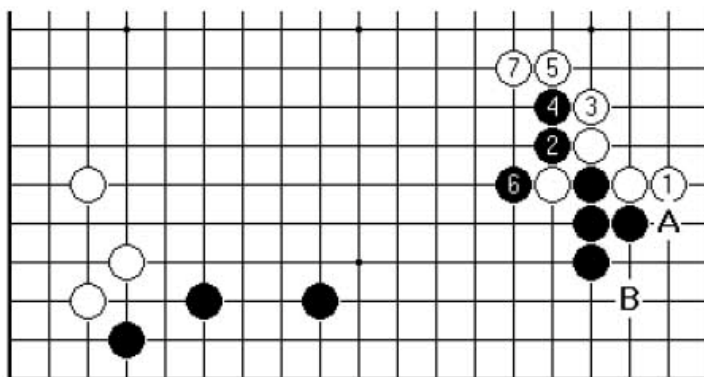


рис 21.

Такая вариация, разработанная корейскими игроками, показывает стремление белых быть более мобильными по отношению к нижней стороне. Пункты А и В – приоритет для Белых.

3. Меры против построения областей

Зависит от «вкуса» - играть на территорию или на влияние на начальной стадии игры (строить большие области или крепкие позиции, для будущих драк – так называемые плотности). Профессионалы отдают дань получению территории – «синице в руках». С одной стороны, профессионалы очень хорошо умеют защищать свою территорию. Любительские игроки так не могут, это – одно из объяснений того, почему любительские даны часто переоценивают большие области влияния.

В предыдущих главах мы рассмотрели игру на стороне по построению сферы. Вполне возможно, что Ваш противник выберет путь игры по предотвращению формирования таких областей.

Существуют 2 различные идеи, которые можно использовать с этой целью. Можно выбрать другой способ розыгрыша угла – поставить хасами. Иногда хасами следует играть для развития камня 4-4 в правильном направлении. Либо же Вы можете угрожать углу другим способом, оставляя начальную стадию незаконченной. Эта техника часто используется в профессиональных партиях. Это непосредственно связано с концепцией миаи.

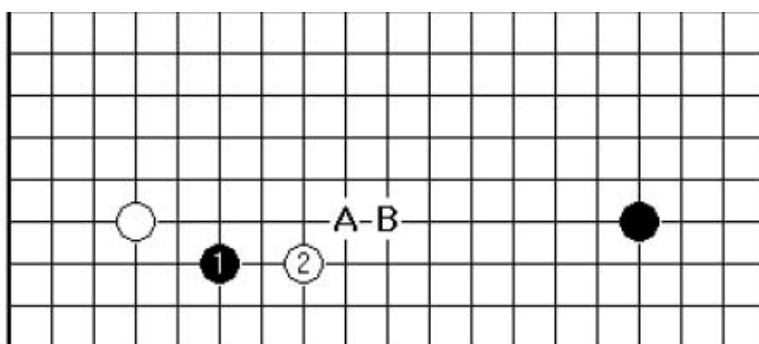


рис. 22

Когда Черный наносит какари 1, ход Белых 2 говорит о том, что они не хотят отдавать черным контроль над нижней стороной. Хасами в этот пункт является популярным, так же как и в пункты А и В. При любом из этих ходов, у черных есть простой способ игры – вторжение в сан-сан. Это, фактически, мирный план, ведущий к установленной позиции. Черные могут выбрать более сложные варианты – нанести двойное какари или выпрыгнуть.

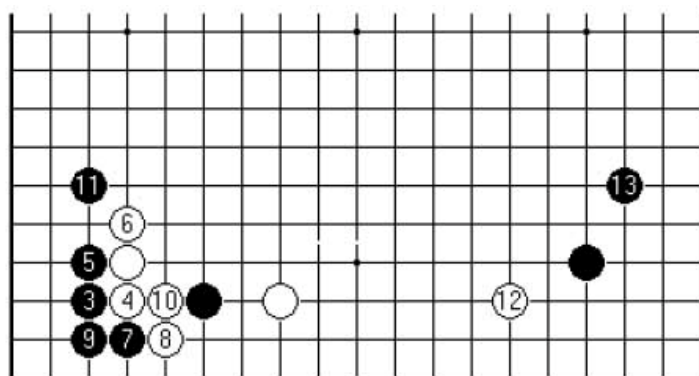


рис. 23

Эти ходы – стандартное продолжение при вторжении Черных в угол. Черные получают твердую территорию, на 12 ходу белые получают инициативу. Следует учитывать ситуацию на всей доске. Если Белые решают продолжить игру на нижней стороне, ход 12 создает область влияния для Белых. Ставить хасами - несколько неразумно за Черных, так как это усилит позицию белых слева. Впоследствии, вся нижняя сторона может превратиться в поле битвы.

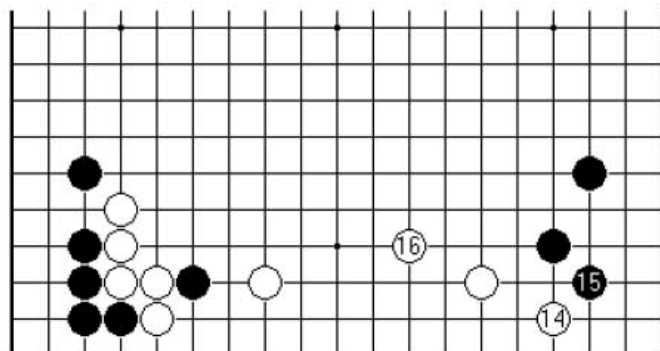


рис. 24

Может выйти и такой финальный результат. Ход 16 сделан исходя из теории о балансе игры по 3 и 4 линиям.

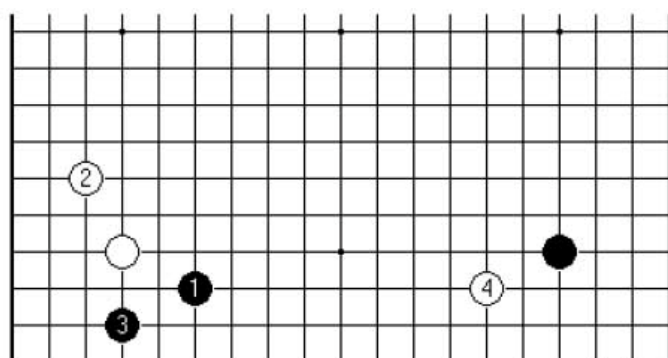


рис. 25

Вторая идея исходит из понятия тенуки («игра в другом месте доски»). В этом случае Белые оставляют за собой развитие левого угла, а затем играют 4.

Для тенуки всегда должна быть адекватная мотивация. Следует избегать незаконченных розыгрышей. Такая тенденция характерна обычно для игроков уровня до 1 кю.

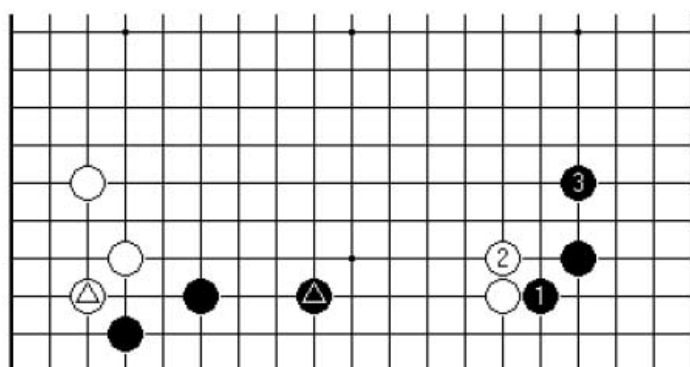


рис. 26

В данном случае есть четкое объяснение подобной игры Белых. Последовательность 2х отмеченных камней в такой позиции – плохая позиция для Белых. Теперь атака ходами 1 и 3 идеальна для Черных. Поэтому белые выбирают другой способ игры.

Белые намерены помешать стремлению черных превратить нижнюю сторону в область влияния. Если Белые наносят какари изнутри – там, где могла бы быть потенциальная область влияния – им лучше не играть в левом нижнем углу первыми.

Такова основная концепция перехода от одного угла к другому. Остается другой важный аспект – выживание. Каков будет ущерб Белых в левом нижнем углу?

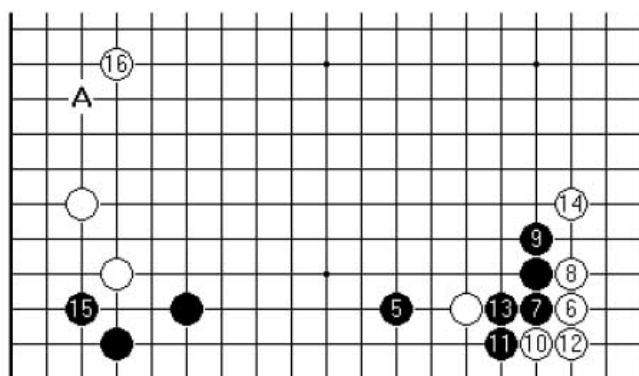


рис. 27

В данном варианте Черные играют хасами 5, забирая инициативу в свои руки, а затем возвращается в левый угол. Сложно оценить данную позицию объективно. У Черных образовалась сфера влияния снизу, а Белые получили твердую территорию. 15 – очень большой пункт по нескольким причинам:

- он стоит 15 очков территории
- он выбивает базу у 2х белых камней, сильно ослабляя их
- он дает базу для черной группы, что лишает Белых возможности совершить эффективное вторжение на нижнюю сторону

Белые должны ответить в 16 для поддержания баланса или в А для создания базы. Успех или провал? Возможно, Белые уже имеют контроль над левым верхним углом и потому могут быть довольны результатом. Черным необходимо сделать еще хотя бы 2 хода, чтобы закрепить за собой область.

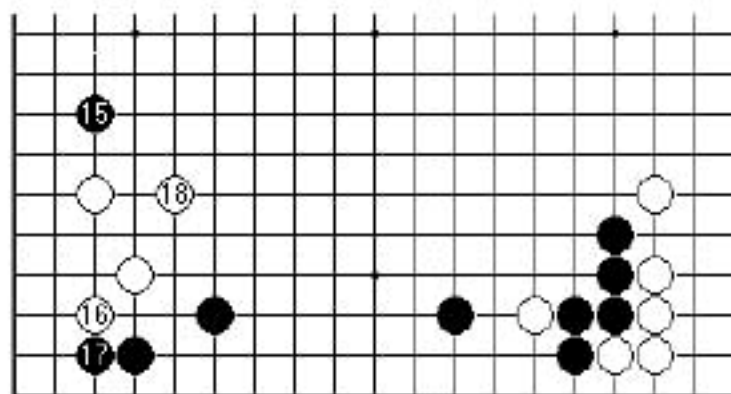


рис 28

Это – другой способ оказывать давление на Белых. Ход 17 – ключевой пункт. Когда Белые выпрыгивают ходом 18, Черным срочно необходимо сыграть на левой стороне, чтобы усилить камень 15.

Белые показывают гибкую игру, а Черные играют просто и последовательно выполняют свой план. Как же игра на стороне относится к «высоким» концепциям Го? Чаще всего, концепции Го не работают в чистой, а во вторичной форме, в зависимости от ответа соперника. Следует всегда помнить, что в симметричной позиции выбор есть только у того, кто делает первый ход.

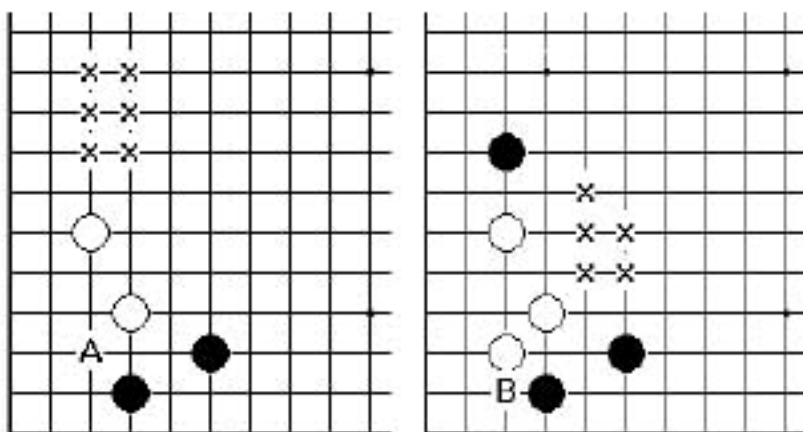


рис.29

Суть заключается в механизме, при помощи которого белые укрепляют левый угол, потеряв инициативу в правой части. Термин миаи означает, грубо говоря, наличие 2х равнозначных альтернативных ходов. Иногда – это пара определенных пунктов. Таким образом, следует говорить о паре миаи.

В этом примере идея миаи работает, по крайней мере, дважды. На рисунке слева пункт А и один из пунктов, отмеченных Х – миаи. Если Черные играют А – белые удлиняются на стороне. Если Черные играют с левой стороны, Белые играют А. Затем, на правом рисунке – В и один из пунктов «Х» - миаи. Если Черные ходят в центр – Белые в В, если Черные выбивают базу ходом в В, Белые убегают в центр. Затем Черные должны защитить свой камень слева, группа Белых не является слабой.

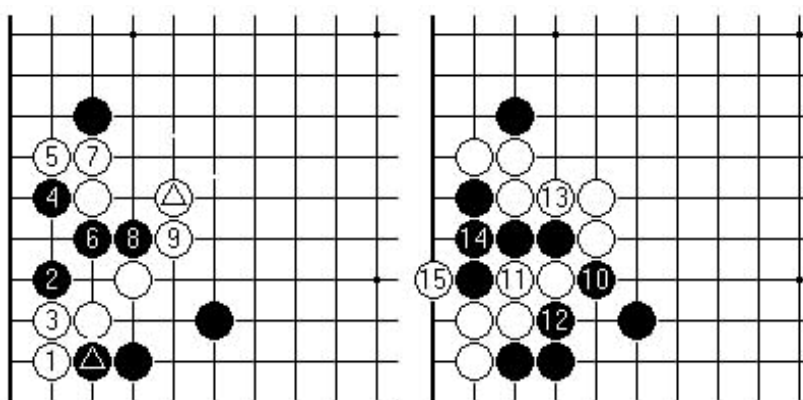


рис.30

Тактическая часть: Ход Черных 2, в ответ на 1 и дальнейшая последовательность доказывают, что белая группа не является слабой. Имея камень, отмеченный треугольником, Белые способны сопротивляться.

Интеллектуальный аппарат Го – концепция миаи – является крайне полезной. Она применяется на всех стадиях игры, в том числе и в йосе, когда проводится оценка равнозначных по очкам ходов.

То, что рассматривается в этой книге – миаи для одной стороны. В этом примере – с точки зрения Белых – объяснение защитного хода в позиции, где противник может сходить первым.

4. Никкенбираки и разделяющие ходы

Основная единица, позволяет нам правильно соразмерять стороны на гобане – никкенбираки – распространение через два пункта, сыгранное по 3ей линии.

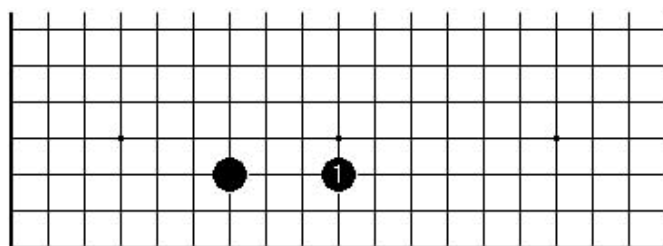


рис.31

Такое распространение является основой при построении группы с базой. Существует множество других стандартных распространений, которые могут включать игру на 2й и 4й линиях. Но Никкенбираки является непревзойденным по своей устойчивости.

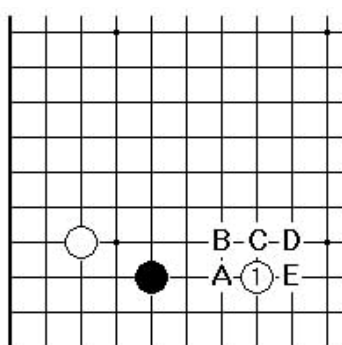


рис. 32

Для начала, рассмотрим распространение через два пункта для разъяснения концепции хасами. Ход Белых 1 на рис.32 не дает Черным сделать распространение через два пункта. Любой ход в пункты 1 или А-Е – хасами. Если Белые играют в А-Е, а Черные все равно отвечают в 1, начинается борьба (в случае А, С, Е – черный играет цуке, В и D – хане, но Белый добавит А к В, и Е к D), такая борьба неблагоприятна для Черных в начале партии.

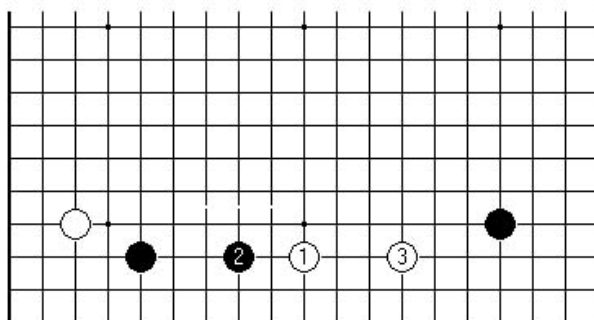


рис.33

Если же Белые предпочитают безопасность, и играют 1, через 4 пункта от камня Черных, Черные и Белые оба построят никкенбираки. Теперь Черные могут обратиться к левой стороне.

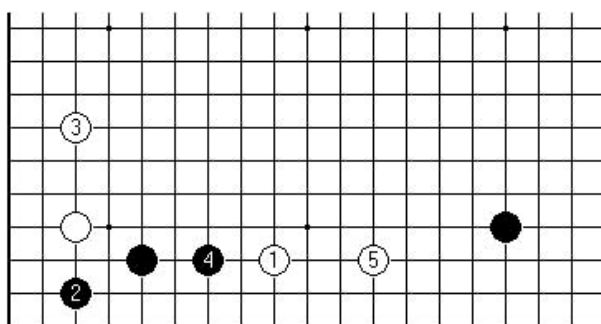


рис. 34

Хасами может повлечь за собой стратегический риск. Каковы потенциальные выгоды? Если Черные играют пассивно, может выйти результат, как на рис.34. Исходя из количества территории, черный левый угол и 2 группы Белых находятся в равновесии. Но Белые находятся в более выгодном положении, если брать общую позицию на доске. Например, белая группа на нижней стороне может начать действия против черного углового камня справа.

Развитие **двух сторон одновременно** дает преимущество. Розыгрыш джосеки часто приводит к тому, что у одного из игроков появляются группы на двух сторонах. Две крепкие группы на 2х сторонах могут стоять больше, чем территория в углу.

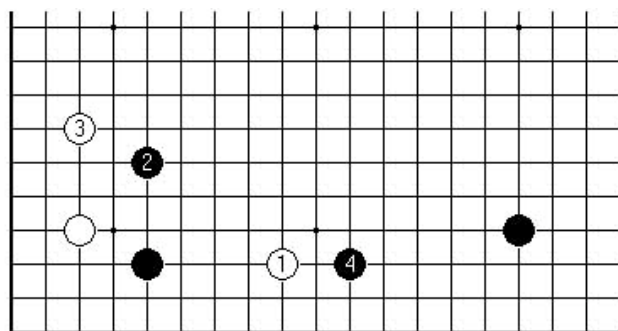


рис.35

Такая игра – обычный способ розыгрыша стороны для Черных, где камень Белых 1 ослабляется. (Сравните с розыгрышем на рис.34)

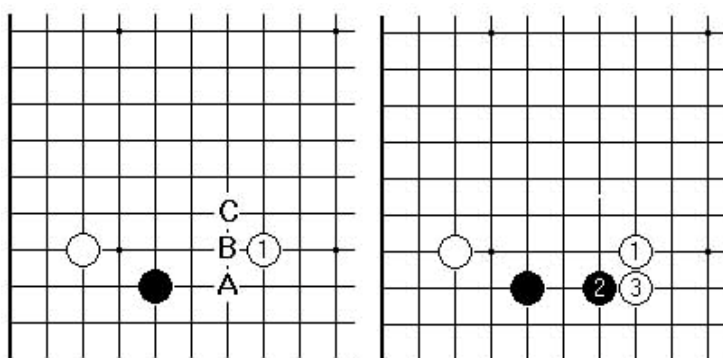


рис.36

Возвращаясь к контактной борьбе групп, которую могут начать Черные после хасами, что будет, если Черные сходят в А, В или С? Ход в А, фактически является плохим. Камень 1 – потенциальная мишень для атаки. Логика атаки и защиты в Го говорит о том, что контактная борьба укрепляет защищающегося. («Атакуй издалека, защищайся вплотную»).

Ход в В – идея, рассматривавшаяся профессионалами в 1950х годах. Ход в С создает плохую форму, но все же имеются некоторые сложные варианты розыгрышей. В связи с этим, Черные выходят в центр, на один пункт впереди Белых. Если оба игрока идут вверх, Черные должны первыми начать атаку на белый угловой камень.

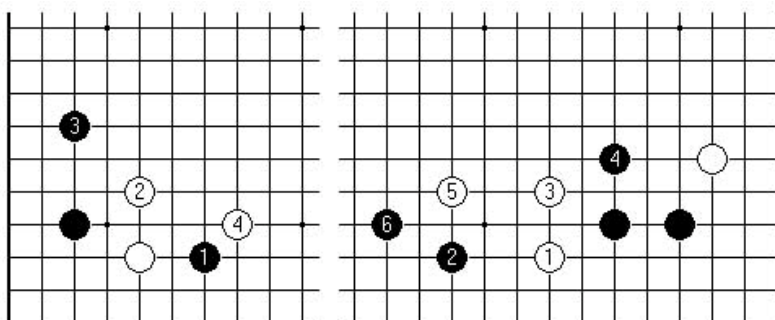


рис. 37

Расстояние от камня играет определяющую роль в различиях между хасами. В позиции слева 1 – активное хасами, но после 2-3, контратака Белых 4 – хорошее продолжение. В позиции справа – хасами 2 через два пункта позволяет черным проводить гибкую игру на двух сторонах.

Если применять концепцию миаи к распространению через два пункта, следует рассмотреть разделяющий ход (вари-ути).

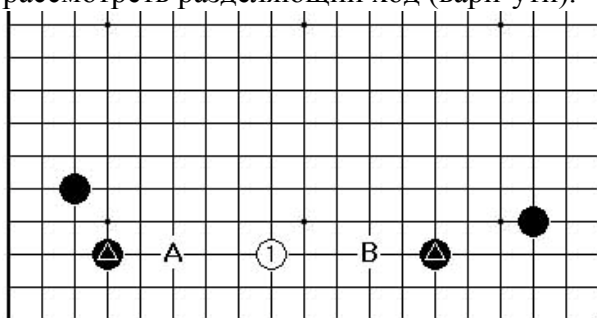


рис.38

Между камнями, отмеченными треугольником, 9 пунктов. Это минимальное расстояние для белых чтобы сделать разделяющий ход. После хода 1 пункты А и В – миаи для Белых. Так как позиция Черных сильна на этой стороне, Белые довольны тем, что могут построить группу с минимальной базой и предотвратить захват всей стороны Черными.

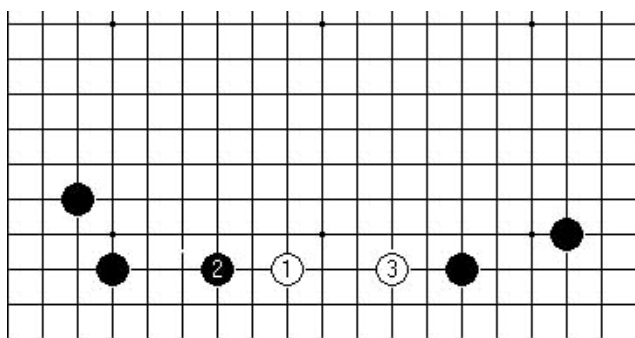


рис.39

Когда Черные играют 2, 3 становится срочным ходом. После этого черные могут начать атаку белой группы различными способами, но Белые смогут защититься без особых трудностей.

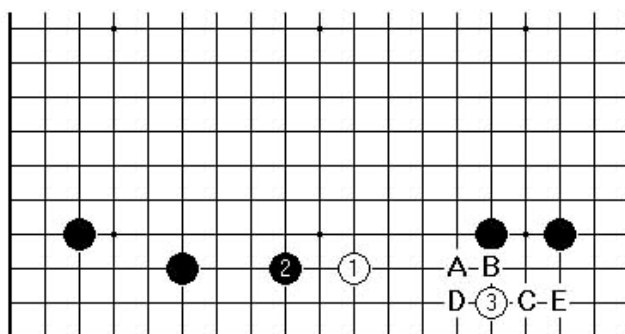


рис.40

Когда расстояние меньше, чем 9 пунктов, разделяющий ход возможен, но как более сложный тактический маневр. Контактной борьбы следует избегать. Ход 1 делает миаи пункты 2 и 3. У Черных есть множество способов воспользоваться слабостью Белой группы. Гибкая игра Белых позволит уменьшить территориальное образование снизу. Другой вариант – ход Белых в А. Черные отвечают в В, затем Белые ходят в 3, Черные – С, и Белые уходят в центр. Затем белые постараются соединиться в D и имеют потенциальный ход в Е. Когда расстояние – 10 или больше пунктов – есть выбор между несколькими вари-ути. Такие ходы – один из инструментов игры на стороне.

5. Современный вари-ути

С 1980х постановка ниренсея стала популярна в игре и за Черных, и за Белых.

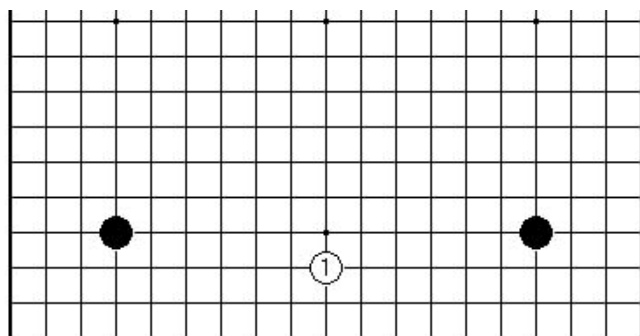


рис.41

Ход 1 за Белых, поставленный симметрично между двумя углами – фундаментальная идея. (Существуют и другие возможные вари-ути.)

Отказ от нанесения какари вовсе не ведет к плохой игре. Этот «современный» вари-ути – самый хитрый со стратегической точки зрения ход.

Как известно, камни, находящиеся в пункте 4-4 оставляют возможность вторжения в сан-сан. Но если Белые сделают это раньше времени, Черные построят сильное влияние вдоль стороны. Ход 1 гарантирует для белых возможность построения группы с базой на нижней стороне, которая нейтрализует влияние Черных, если в дальнейшем Белые вторгнутся в сан-сан.

До каких пор следует удерживать возможность вторжения в сан-сан? Здесь следует обратиться к другой важной концепции Го – адзи (потенциальная угроза).

Поскольку мы начинаем с симметричной позиции, можно рассматривать 2 вторжения в сан-сан как миаи. Черные не могут защитить оба угла одним ходом.

Полное понимание адзи приходит не сразу. Необходимо помнить следующее:

- адзи – не только потенциальное вторжение и жизнь, но и, например, потенциальное разрезание или любой другой тактический элемент – ко-угроза, разбиватель сите и др.
- адзи относится к потенциальным возможностям, впоследствии играющим свою роль.

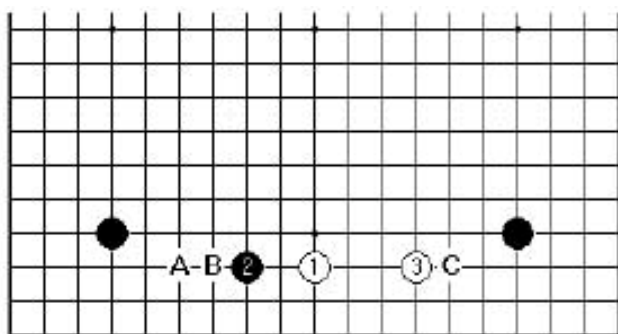


рис.42

Для конкретного примера рассмотрим позицию на рис.42. Выбор Черными хода между А, В и 2 – можно обосновать. А лучше всего защищает угол от вторжения, но меньше давит на камень 1. В – ход, соблюдающий баланс. 2- самый активный ход, оставляющий за

собой адзи в левом углу. Также Черные надеялись получить что-то и в правом углу. Белые могут начать действовать по принципу «лучшая защита – это нападение».

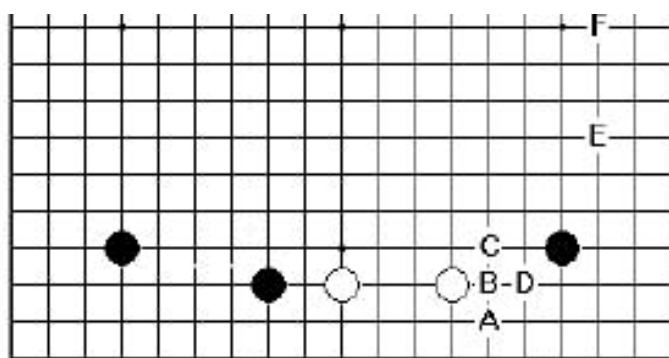


рис.43

В такой позиции, черные могут ответить любым из ходов А-Е. Из них – А, В и С направлены на территорию в углу. Белые затем подумают о незащищенном левом углу. D и Е – ходы в линию, а провокационный F можно было увидеть в партиях профессионалов (если белые ходят в Е, ход Черных в С создает хорошую форму для боя).

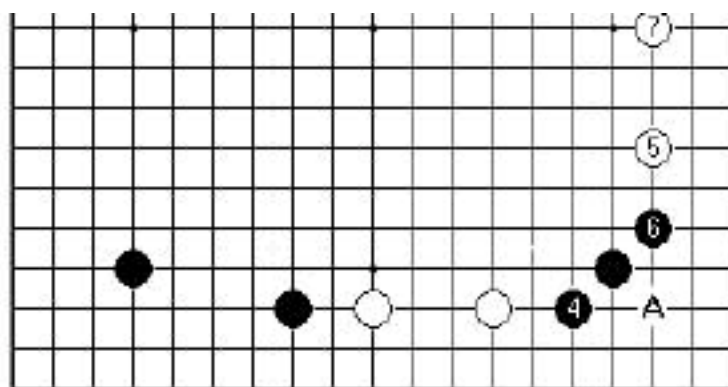


рис.44

Эта позиция – основной ранее использовавшийся вариант. В пункте А остается адзи. (В основном, профессионалы перестали использовать эту позицию. Однако некоторые игроки, например, Фудзисава Шуко, предлагают ход 4).

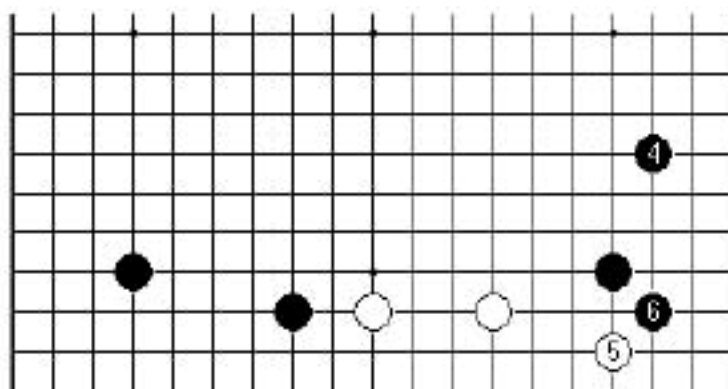


рис.45

Корейские игроки (Те Хун-юн и Ли Чанг-хо) сделали популярным ход в пункт 4 (рис.45). После ходов 5-6 у Черных строится эффективная форма, и остается возможность нападения на группу Белых. Также Черные могут вполне предпочесть ход в другом месте вместо 6.

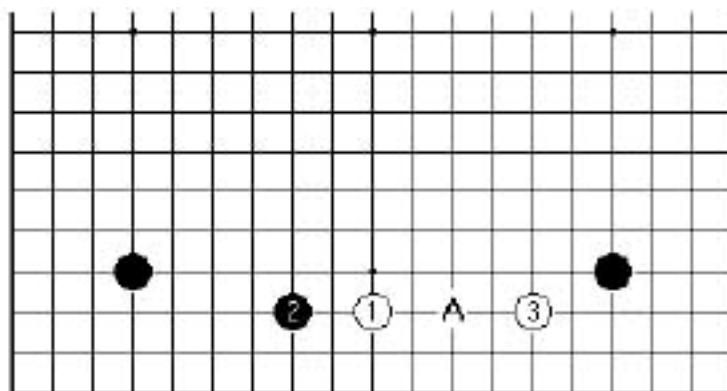


рис.46

Другой путь игры – распространение в пункт 3 – становится одним из стандартов Го в последнее время. У Белых остается плохое аджи в пункте А. С двумя незащищенными углами, ситуация на доске становится очень динамичной. Существует очень много вариантов продолжения игры.

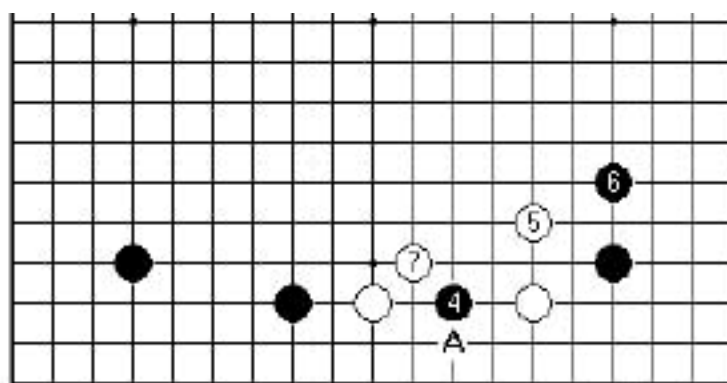


рис.47

Такая позиция встречается чаще других. Черные принимают вызов и немедленно вторгаются в 4. Белые окружают ходами 5 и 7. Есть вариант, при котором вместо 5 Белые ходят в А – тактика жертвы, где белые камни соединяются по 2й либо 4й линии.

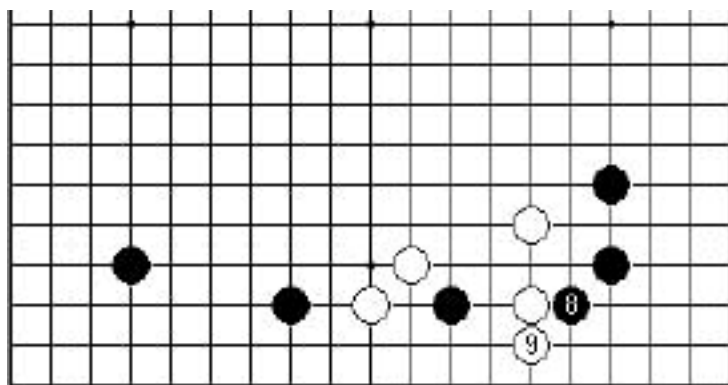


рис.48

Черные форсируют игру ходом 8, укрепляя угол. Но это не избавляет их от всех проблем.

Page 23

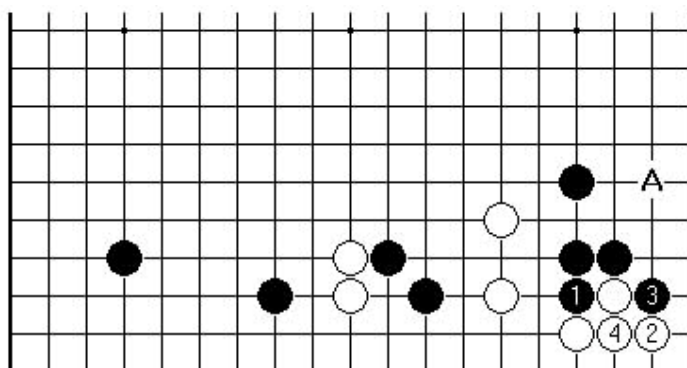


рис.52

Стоит ли Черным тогда ходить 1 вместо 2? Такой ход позволяет Белым создать больше глазного пространства в углу и грозит возможностью разрезания камней. У Черных остается плохое адзи в А. После ходов 3-4 такое вторжение становится менее опасным. Ход 3 несколько сглаживает адзи на правой стороне.

6. Появление асимметрии

Если Вы когда-либо интересовались историей Го, то наверняка заметили, что партии японских мастеров классического периода, начатого хонинбо Сансой, совсем не похожи на современные.

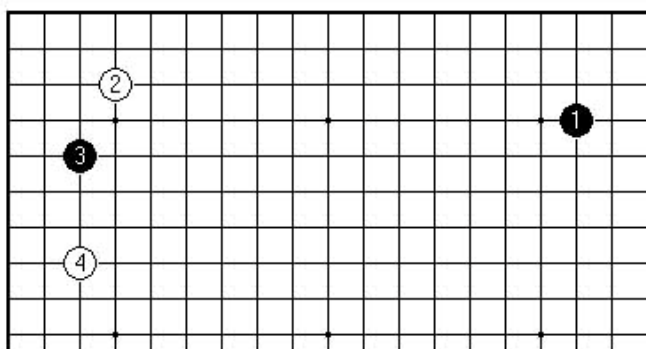


рис.53

Например – партия 1669 года (рис.53). Первые два хода сделаны в пункты комоку (3-4). Такой стиль использовался в течение трех столетий.

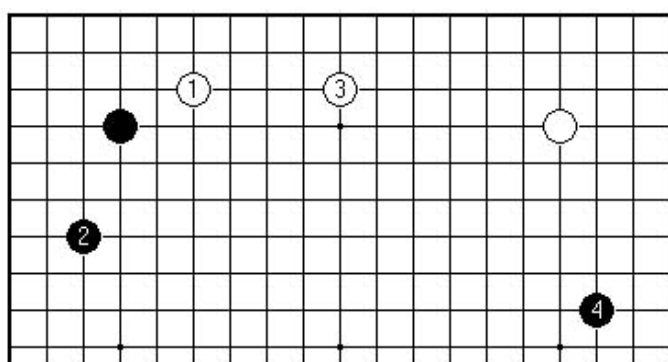


рис.54

На рис.54 – партия китайских мастеров, сыгранная примерно в то же время. Партия начинается с ходов в пункты 4-4. (Так играли в Китае где-то до начала XX века). Игра началась с занятия диагонально противостоящих углов; далее и Черные и Белые построили ниренсей. Начальные ходы на сторонах – стандартны. Белые строят область на верхней стороне, Черные ограничивают ее.

Данный розыгрыш нельзя обсуждать с точки зрения «правильности». Все зависит от индивидуальных предпочтений игрока. В XXVII веке Японское Го отказалось от использования Китайских традиционных приемов, когда страна стала находиться в изоляции от внешнего мира во времена сегуната Токугава. Японские мастера собирались в четырех основных «домах» - соревнующихся между собой академиях, которые финансировались государством. Они играли каждый раз с «чистой доски», создавая новые четко организованные комбинации ходов, в то время как Китайцы не видели причин отклоняться от их начального стандарта игры, что вело к жестким, суровым партиям.

Можно долго рассуждать о влиянии менталитета государства на игру; народное творчество может дать нам некоторые аналогии. Известный японский литературный жанр хайку имеет не равные по количеству слогов строфы – 5/7/5. Произведения классической китайской поэзии напоминают ряды стройных прямоугольников – равные по длине

строки и одинаковое количество слогов. Японский «вкус» склоняется к асимметрии. Менее известный факт из истории говорит о том, что родоначальником хайку была поэтическая форма ренга, или командное стихотворение, состоящее из блоков 7/7 и 5/7/5, составлявшееся группой поэтов, сидящих в круге. Каждый следующий блок в своем роде дополнял стихотворение. Начальное хайку определяет место событий, хотя совсем необязательно, что далее в ренге идет одна сюжетная линия.

Можно ли сравнивать первые ходы Го с поэзией? Жанр Ренга предполагал своего рода соревнование, так же, как и партия в Го. А Мастеров Го, несомненно, можно считать создателями искусства - художниками, поэтами и спортсменами.

Как бы то ни было, Японские игроки очень ценили свою инновацию – ход 3-4, который добавлял асимметрию и свободу игре. С нашей точки зрения – ходы в комоку создают новые стандарты розыгрышей на стороне.

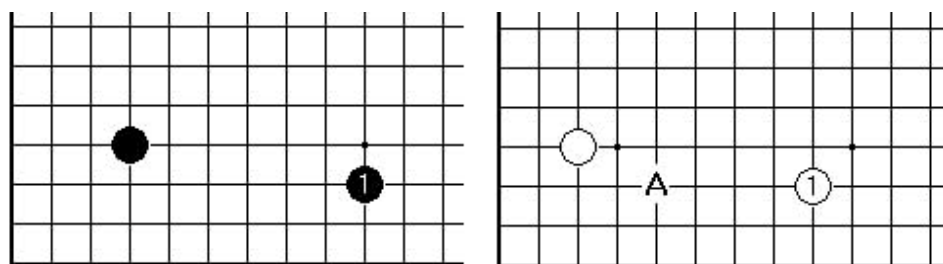


рис.55

Начнем с обсуждения того, чем конкретно ход 4-4 отличается от 3-4 с точки зрения розыгрыша сторон. Распространение через 5 пунктов от хоси находится на середине стороны. (рис слева). Такой ход для Черных вполне возможен. С другой стороны, распространение Белых через пять пунктов (рис. справа) считается плохим ходом, если сравнивать с шимари А. Основной принцип гласит: «Сначала углы, затем стороны».

В современном Го этот принцип подвергся серьезному переосмыслению. Если белые не занимают пункт А, этот ход делают Черные. Однако при этом Черные оказываются в хасами, и белые захватывают инициативу. Позиция немногим отличается от того, как если бы Белые сделали подобный ход в позиции на рисунке слева. дело в том, что формирование областей не так то просто остановить.

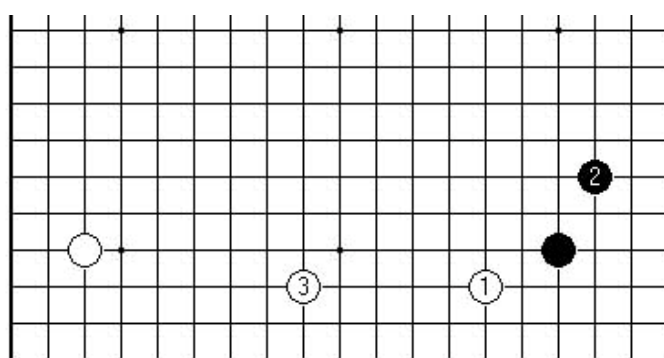


рис.56

Конкретный пример – постановка так называемого мини-Китая. Ходы 1 и 3 показывают восприятие стороны в целом, создают большую, но мало защищенную область. Ход 3 создает баланс на стороне. Мини-Китай довольно популярен сейчас в играх профессионалов. Может показаться несколько нелогичным рассматривать эту форму перед китайскими построениями, от которых она произошла. Тем не менее, по ходу истории мы можем найти ее в партиях Досаку, где она часто использовалась как часть стратегии в играх с форой 2 камня.

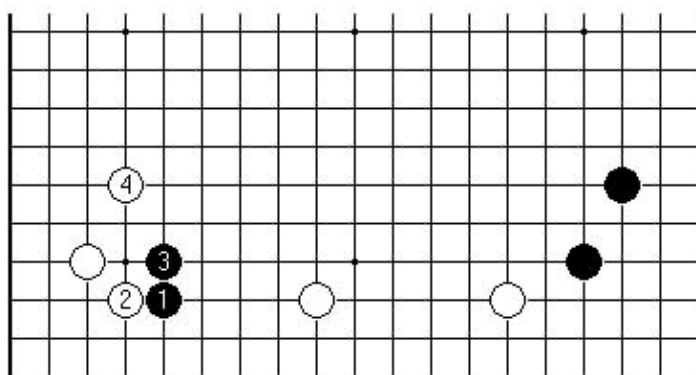


рис.57

Ход 1 при мини-Китае плох за Черных. После атаки группы, Белые создают территорию слева.

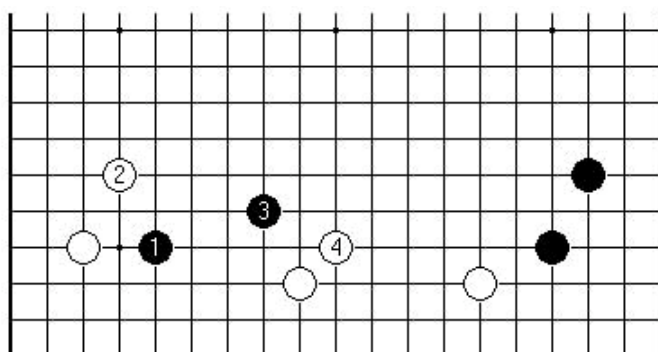


рис.58

Высокое какари выглядит лучше. В следующих главах мы будем более подробно рассматривать выбор какари и сравнивать позиции. Ходы 2 и 4 дают Белым формы. У Черных остается ход в сан-сан в левом углу.

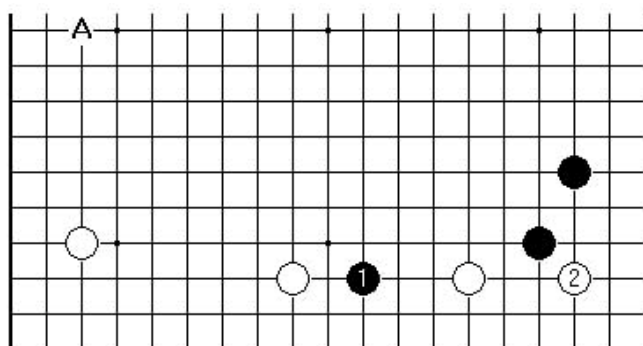


рис.59

Если Черные вторгаются ходом 1, Белые идут в сан-сан. Обычно, в такой позиции у Белых занят верхний левый угол; идея Черных – разделить нижнюю сторону ходом А.

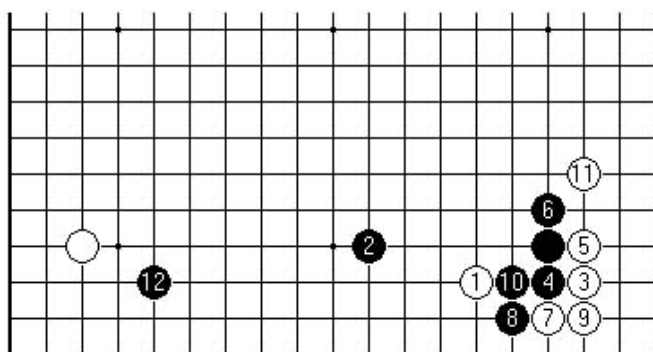


рис.60

Успех построения мини-Китая естественно привел к появлению контр-мер. Ход 2 – одна из идей, где Черные строят область на нижней стороне. Ход Белых 3 – одна из идей. Также возможна постановка двойного какари (ход 3 в пункт 11).

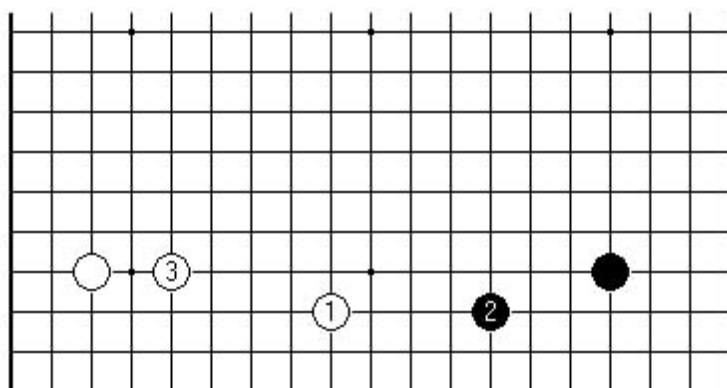


рис.61

Чтобы избежать такого развития событий, Белые могут сыграть 1 как на рис.61. При этом 2 становится хорошим ходом за Черных, так как ход 3 выглядит вынужденным, - он предотвращает отделение камня 1. Черные получают инициативу. У Белых хорошая форма, но они лишились более-менее эффективной стратегии игры.

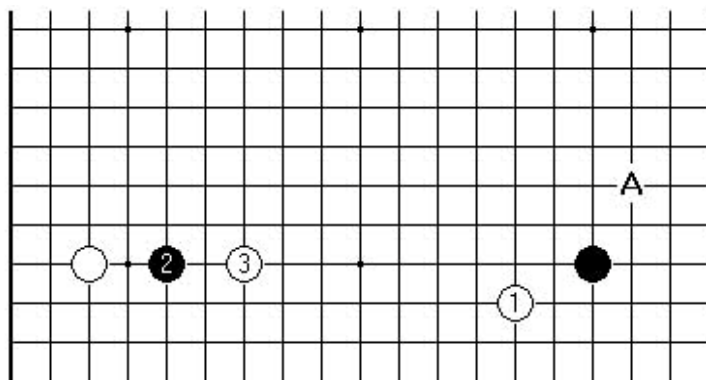


рис.62

В завершение – образец из современного Го. Предположим, что ход 2 был немедленно сыгран в ответ на 1. Это – ключевой пункт в мини-Китае. У белых есть возможность нанести двойное какари в А или сходить в 3. (Обычно, предпочтение отдается какари.) В любительских партиях Белые чаще выбирают территорию, не учитывая положение камней снизу.

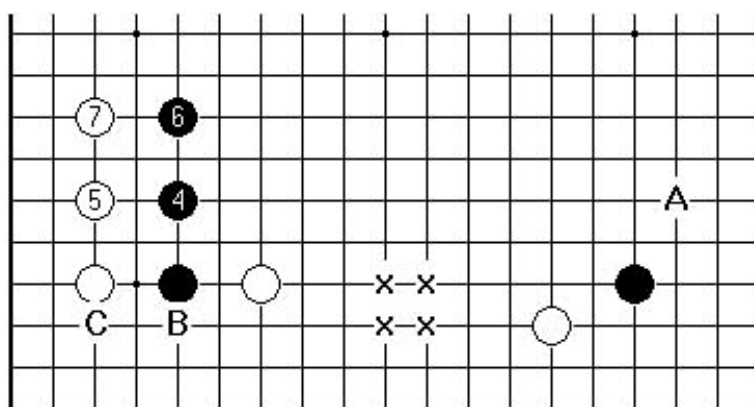


рис.63

С другой стороны, ход Белых 3 показывает видение стороны как единого целого. Этот ход – хасами, которое часто использовал Отаке Хидео. Это вовсе не ведет к хаотической драке. Белые оставляют правый нижний угол на некоторое время. Продолжение 4-7 – одно из самых логичных. Белые получают территорию слева, Черные компенсируют это ходом в один из пунктов «х». У белых есть много потенциала в борьбе групп. Ход в пункт В за белых – большой ход, увеличивающий территорию в углу и использующий адзи белого камня на четвертой линии. Поэтому Черные обычно ходят в С чтобы избежать такой ситуации. Белые могут сыграть в А или в правый сан-сан. Задача Черных – сохранить область, ликвидировав адзи белых камней.

7. Построение Шимамуры

Существует построение по стороне, которое уже привычно для нас. Оно очень близко к мини-Китаю. Оно не настоль популярно, но использовалось профессионалами. Также оно имеет большую ценность для начинающих, поскольку есть один аспект, который должен знать каждый игрок.

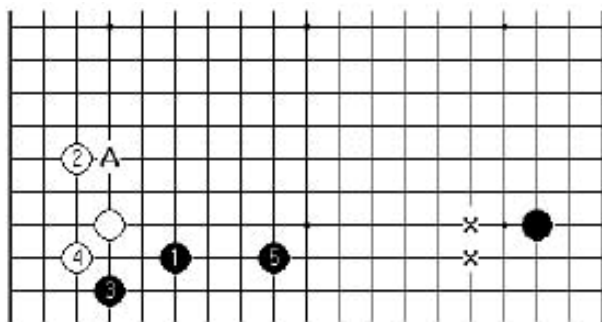


рис.64

Это построение (ход 2 может быть сделан в А), предположительно, ввел в профессиональное Го один из мастеров Шимакура Тошихиро (1912-1991), завоевавший 15 титулов. В любом случае, он был одним из первых японских игроков, использовавших китайский стиль и это конкретное построение.

Если Белые ничего не делают, Черные закрывают правый угол, скорее всего, поставив шимари по 4й линии для создания баланса. Вопрос состоит в том, какой из двух пунктов «х» лучший ход за Белых.

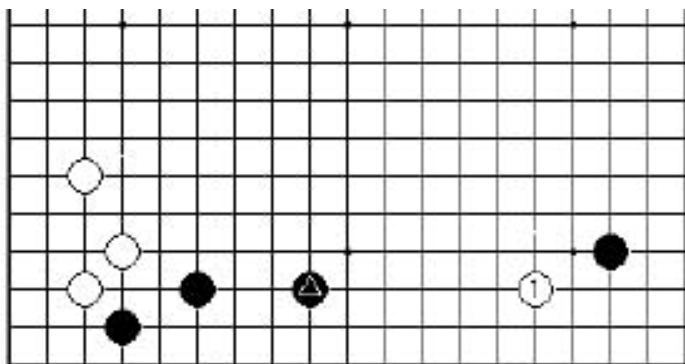


рис.65

Судя по партиям профессионалов, в данной позиции Белые всегда наносят низкое какари. Высокое какари не практикуется. Когда существует столь однозначная тенденция, стоит ей следовать. Очень редко встречаются ситуации, когда вариант хорошего хода один. Одной из причин такого хода является расстояние в семь пунктов между черными камнями.

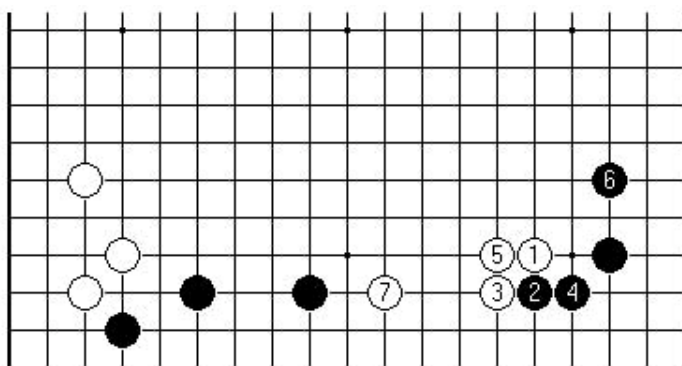


рис.66

При высоком какари, один из вариантов – последовательность ходов 2-6, 7 – вынужденный ход Белых. Черные получают много в углу и на стороне. Идеальным для Белых было бы распространение через три пункта, но это приводит к контакту с камнями противника.

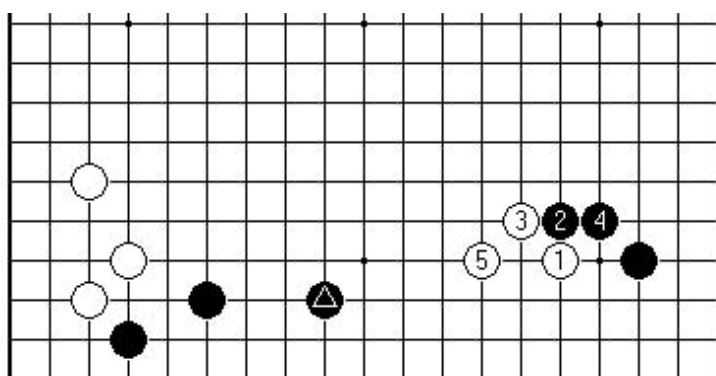


рис.67

Другой вариант – контактный ход 2 с внешней стороны. Происходит борьба за влияние, где оба игрока стремятся к центру. Проблема Белых состоит в том, что отмеченный камень Черных гасит влияние белой группы. Она попадает под атаку, находясь между двумя сильными черными группами.

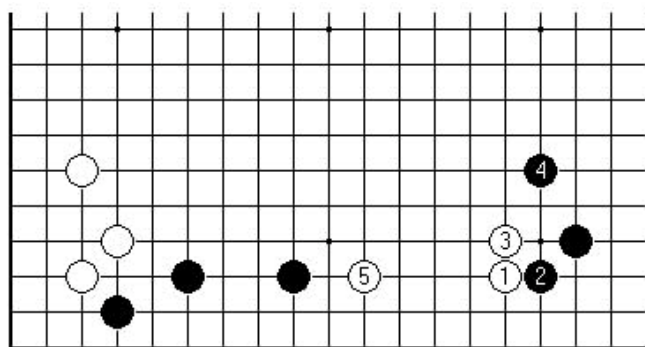


рис.68

«От стенки из двух камней ходи через три» иллюстрируется в данной позиции. 1 и 3 формируют стенку, а 5 – рекомендуемый ход. Такая форма считается идеальной для Белых. Если сравнивать с предыдущими позициями, Черные получают меньше территории, а Белые – больше пространства. (Вопрос о вторжении между белыми камнями не снимается.) Белые могут сыграть ход 5 и через два пункта, если боятся за свою группу.

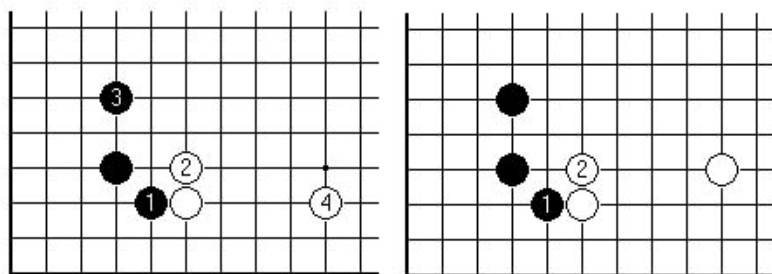


рис.69

Знание пословиц – одно. Другое – понимание их сути. Следуя этой пословице, Черные могут не позволить выстроить такую форму. Таким образом, ход 1 за черных на обеих иллюстрациях плох.

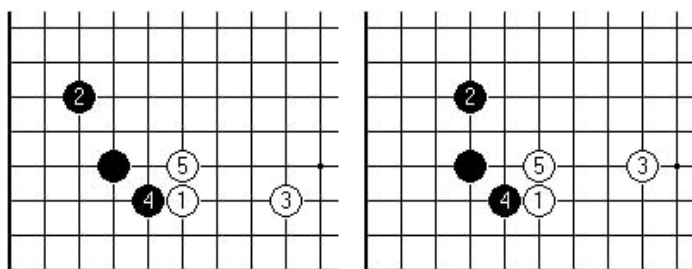


рис.70

Достаточно таки сложно оценить ход 4 на обеих диаграммах на рис.70. Камень 3, кажется, находится не на своем месте. Однако такую форму можно найти, например, в Партиях Те Тикуну и Ма Ксиаочуна. Ход 4 часто подвергается критике.

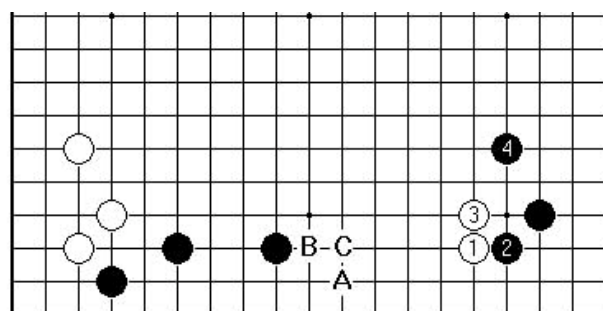


рис.71

Возвращаясь к теме главы, мы можем пронаблюдать, что дальнейшая игра может быть разной. Ход А за Белых игрался Ли Чанг-хо. В и С также возможны.

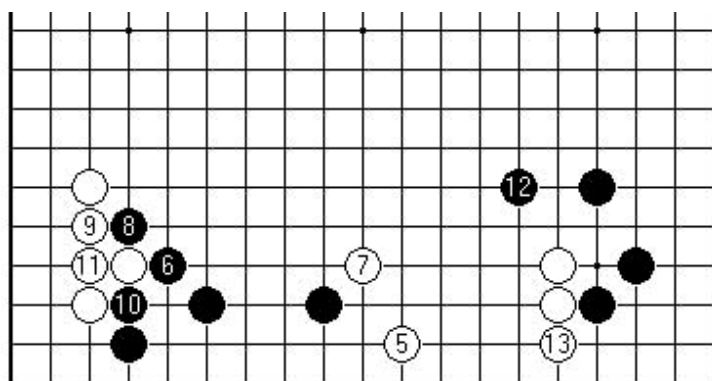


рис.72

Комбинация 5-13 – отличительный знак Ли Чанг-хо. Форма Черных более эффективна, и у них сентэ. (За Черных играл Чанг Су-Йонг, игра проходила в 1992 году.)

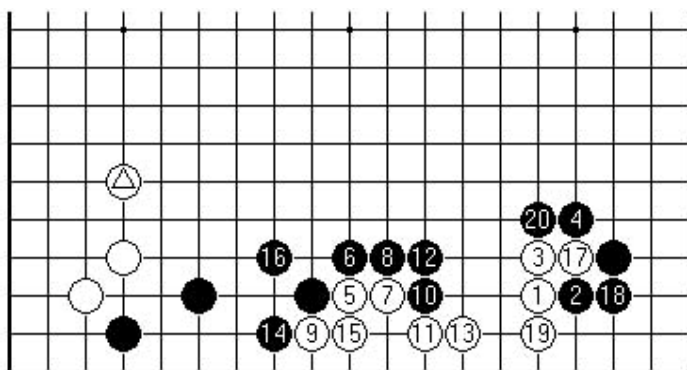


рис.73

Это - пример контактной игры. (Лига Хонинбо, 1980 год, Ишида Йошио против Те Тикуна.) Белые выживают, Черные получают мощное влияние на центр.

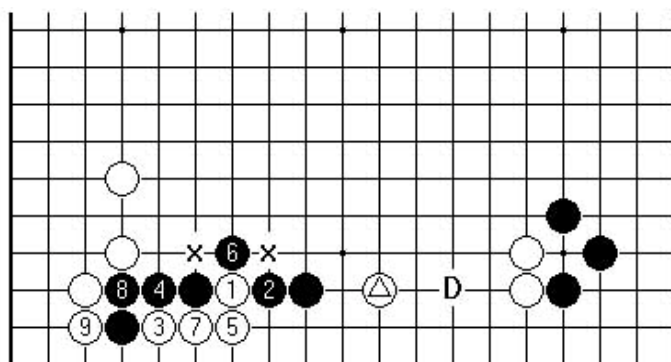


рис.74

Фудзисава Шуко предпочел другой способ игры. В своей книге он уделяет внимание не слабости в пункте D, а адзи в позиции Черных. У черной группы остаются две точки разрезания, поэтому Черные должны быть осторожны в борьбе групп.

8. Партии 9х данов

Хоть данная книга и посвящена розыгрышам одной стороны, следует включить и просмотр целых партий. Самое лучшее решение – использовать для разбора реальные партии.

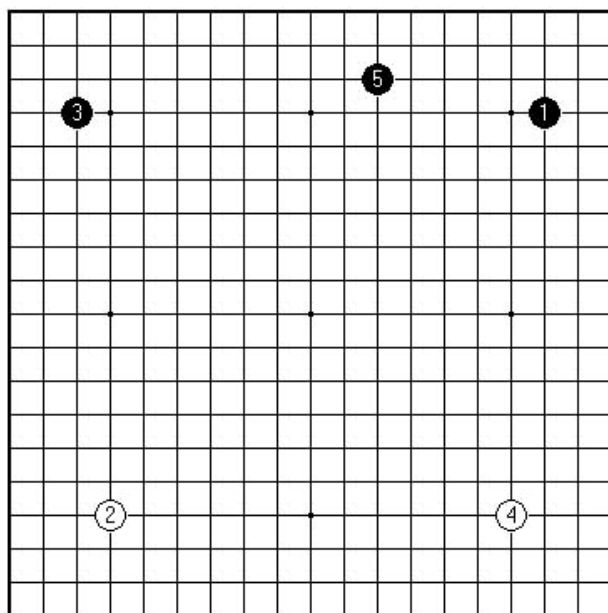


рис. 75

У этой партии необычное начало. Ход 5 сделан не по стандарту.

За Черных играл Мийамото Йошихиса, за белых – Ишида Акира. Партия была сыграна в 1996 году в рамках турнира Тенген. Оба игрока – 9 даны.

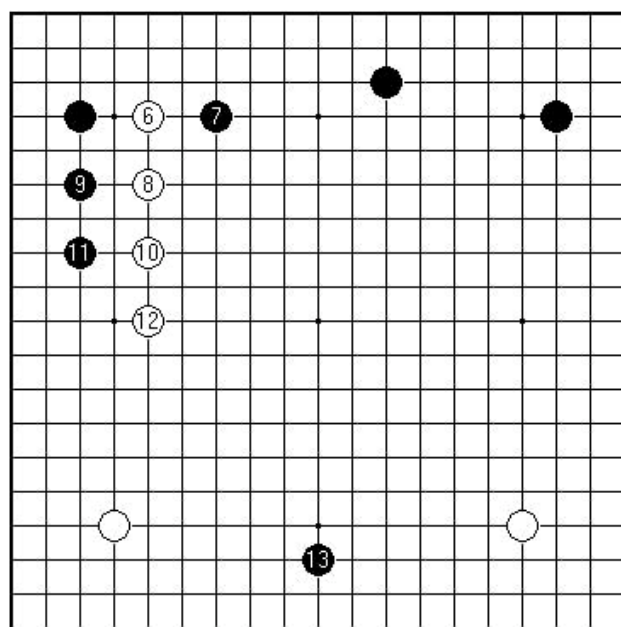


рис. 76

Черные ставят хасами ходом 7, в ответ на высокое какари. Верхняя сторона находится в балансе.

Белые выпрыгивают 3 раза, позволяя Черным забрать территорию. У белых создается возможность вторжения в верхний правый угол, и они могут не торопиться. Ходы 8-12 создают влияние на центр. При этом группа не является слабой. Ход 13 уже знаком нам. Вопрос в том, как белым следует реагировать на него.

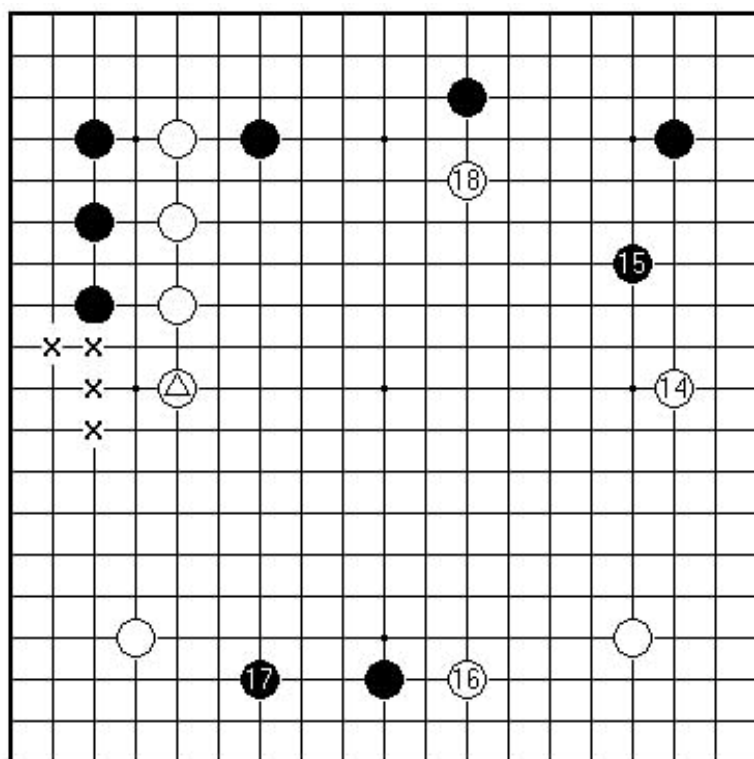


рис.77

Следует остановиться на понятии центрального влияния. Если Вы думаете, что камень, отмеченный треугольником, способствует захвату левой нижней области, то дальнейшие ходы Белых разубеждают в этом. 16 ход говорит о том, что левый нижний угол не столь важен для Белых. Вместо этого Белые выделяют правый нижний угол. Ход 14 ограничивает область Черных. Если белые намерены получить что-либо слева, они должны сходить для начала в один из пунктов «х», чтобы запереть Черных. Однако, Черные при этом не несут никакого ущерба.

Конечно, трудно предсказать, что может принести центральное влияние. У непрофессиональных игроков зачастую недостаточно развито понимание всех его преимуществ.

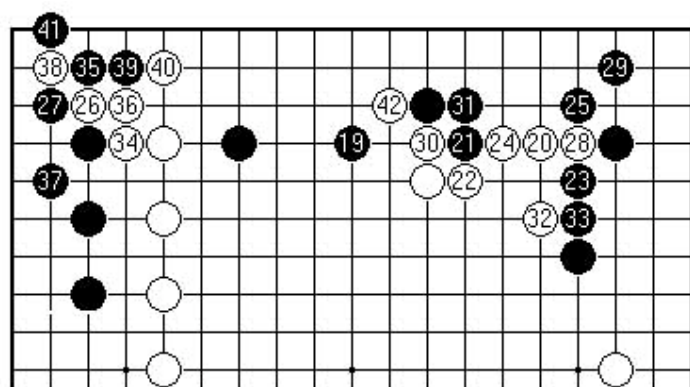


рис.78

Теперь все внимание переходит на верхнюю сторону. Белые начинают активно действовать, ударяя по слабостям. До 42 хода кажется, что у Белых много проблем. Однако следует отметить, насколько терпеливы оба игрока, как они создают основу и убирают дефекты.

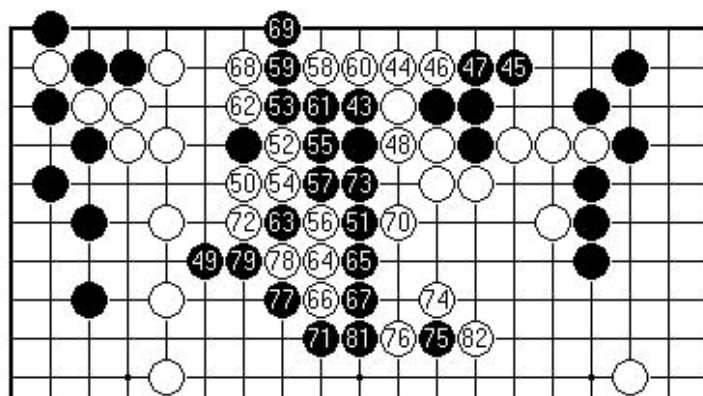


рис. 79

Начинается яростная борьба. (Ход 80 в пункт 63) Ходы Черных жестко критиковались в ежегодном альманахе Кидо (43 следовало в 48, 51 – в 52, 75 – плохой ход). Камни Белых слева хорошо послужили в борьбе групп.

Было бы абсурдом критиковать экспериментальные первые ходы Черных, но можно сказать, что Белые нашли достаточно дефектов в формах Черных, чтобы провести хорошую атаку. Черные получили около 40 очков в двух углах.

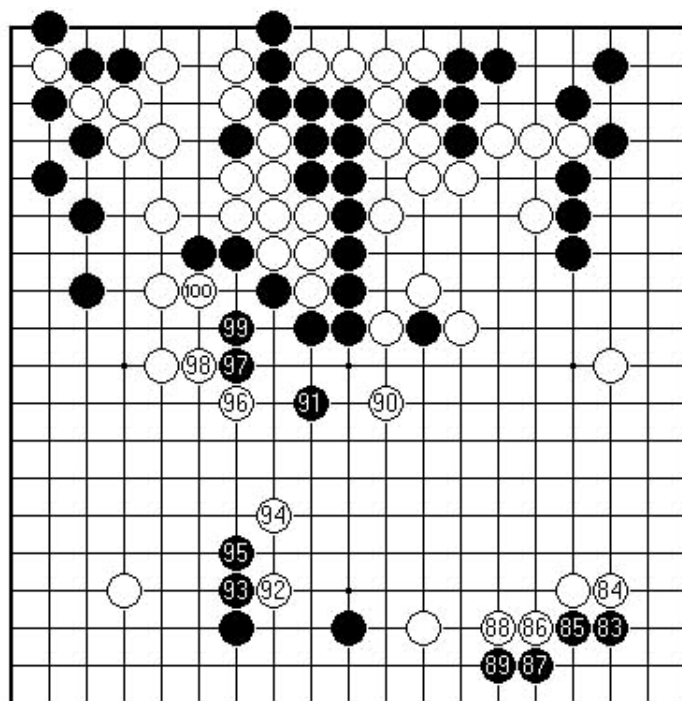


рис.80

Действие переходит на нижнюю сторону. Черные начинают вторжение ходом 83. Белые же намерены контролировать слабую группу Черных в центре. 92 – типичный атакующий ход, атакующий Черную группу снизу, и одновременно направленный на создание сети для большой верхней группы.

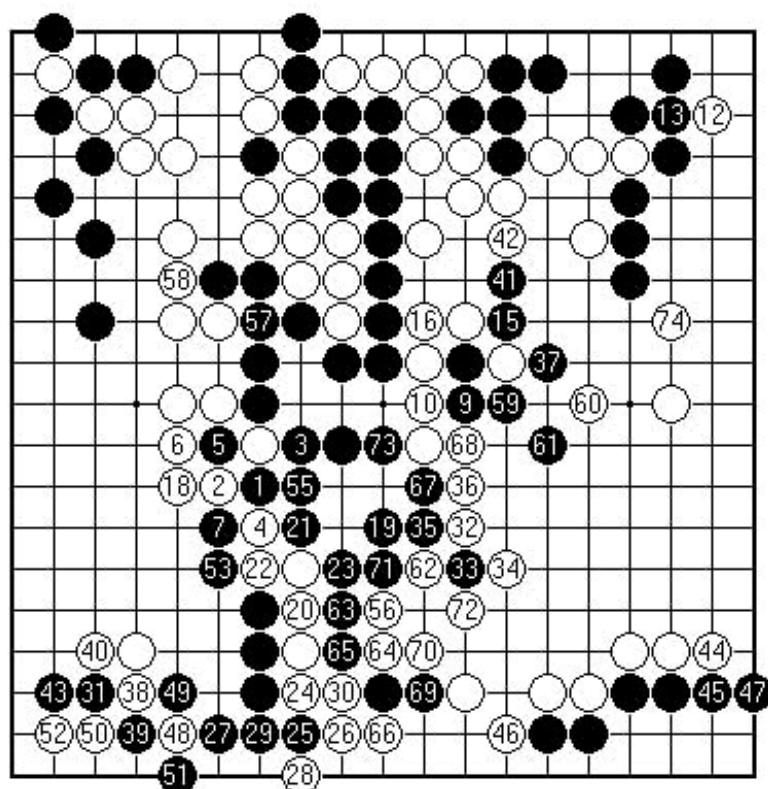


рис. 81

Оставшаяся часть партии. На 174 ходу Черные сдались. (Захват ко в ходах 105, 108, 111, 114, 117, 154). Белые легко превратили хорошую атакующую позицию в победу. Захваты ко после хода 108 – не обязательно дали бы Белым победу. В дальнейшем угрозы 109 и 115 могли бы принести очки, но Черным пришлось их использовать для ко-борьбы. Черная группа в центре «висела на волоске» от гибели.

Поворотным пунктом стал ход 124, разрезавший Черные камни. У Белых появилось несколько способов получить выгоду. То, что Черные сдались, может показаться странным. Лишь левую нижнюю часть трудно перевести в очки. Если не брать ее во внимание, Белые опережают примерно на 10 очков плюс коми. Вряд ли Черные могли бы отыграть этот разрыв.

9. Введение в китайский стиль

Китайский стиль – форма из трех камней по одной стороне – стал популярен в течение последних 25 лет в профессиональном Го в качестве основного начала партии.

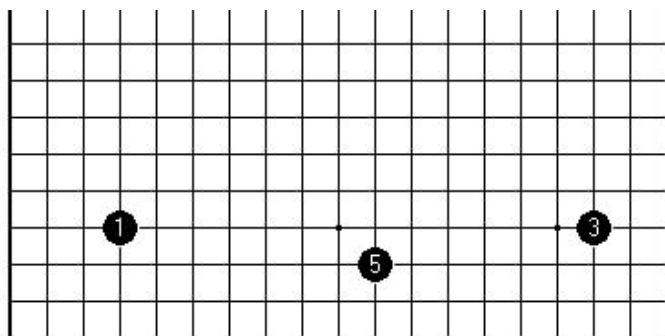


рис. 82

Ход 5 строит так называемый «Низкий Китай». Комбинация ходов 3-5 сейчас широко используется и изучается. По сравнению с постановкой шимари, ход 5 взаимодействует в камнем хоси в левом углу. Обычная последовательность – 1-3-5, но 3-1-5 также возможно.

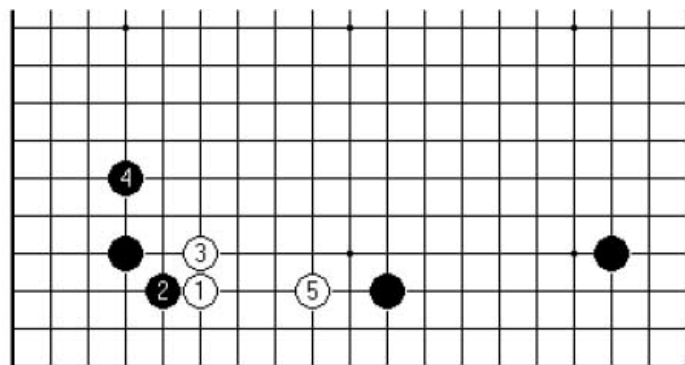


рис.83

Розыгрыш китайской конструкции предполагает, что белым приходится делать неэффективное распространение 5, если они наносят низкое какари изнутри.

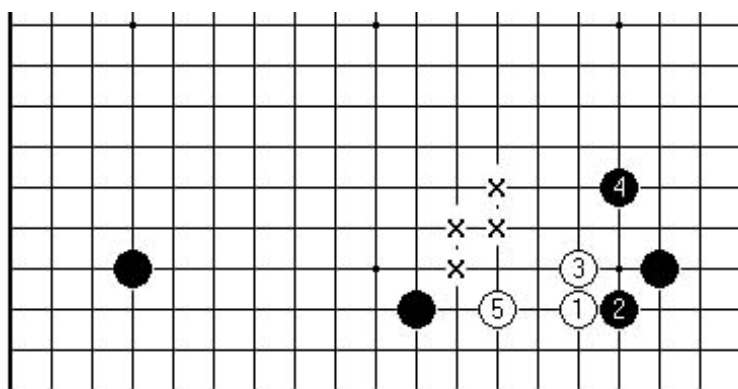


рис. 84

Если Белые ставят низкое какари в другом углу, распространение 5 дает слишком маленькую базу для группы. Далее, Белые должны сделать ход в один из пунктов «х». Такая стратегия плохая для белых, так как они создают слабую группу. Черные могут построить большие области влияния или территории, атакуя ее.

Если Вы строите Китай, Ваш противник забирает два оставшихся угла. Это означает, что Ваша задача теперь – создание и развитие большой области, которая гораздо больше, чем, скажем, при мини-Китае. Изначально, игравшие Белыми, тоже часто экспериментировали с постановкой Китая, но теперь этот стиль, в основном, используется только при игре Черными. История достаточно запутана.

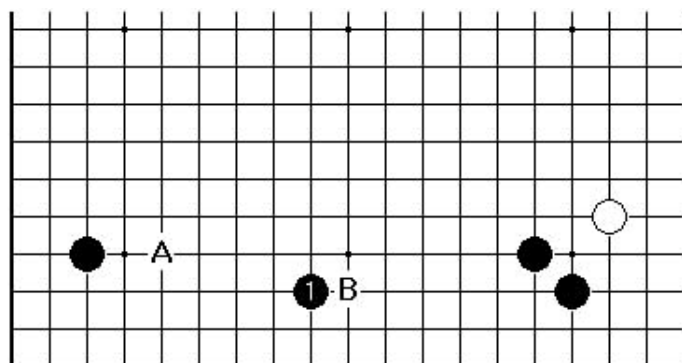


рис. 85

Век назад, использование Китайских конструкций уже практиковалось. Если Черные ходят в А, у белых есть хороший разделяющий ход в В.

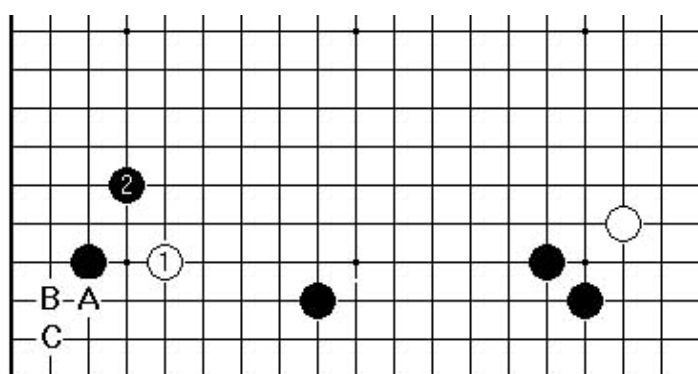


рис.86

Ход 1 – стандартный. после хода 2, белые обычно бросали этот камень, так как его достаточно таки сложно захватить, и играли в другом месте. Последовательность Белые А – Черные В – Белые С – остается как угловое адзи. поэтому тенуки белых оправдано.

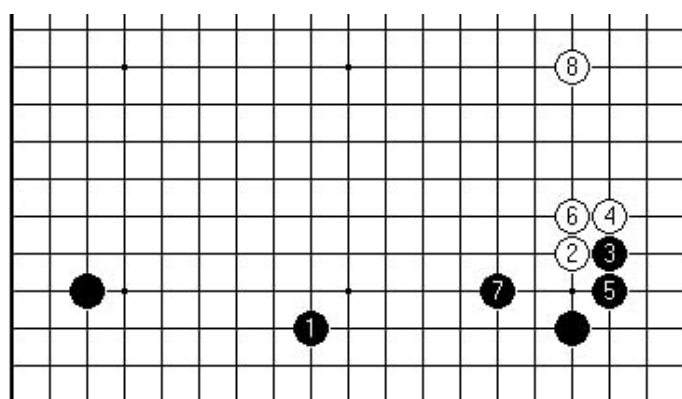


рис. 87

Китани Минору разыграл Китайское построение в финальной игре за титул Хонинбо в 1959 году (третья игра, против Такагавы). Ход 7 балансирует сферу на нижней стороне. Эта партия проходила уже после экспериментов Го Сейгена и Китани с ходом 1 в позициях, где правый угол был уже формально разыгран.

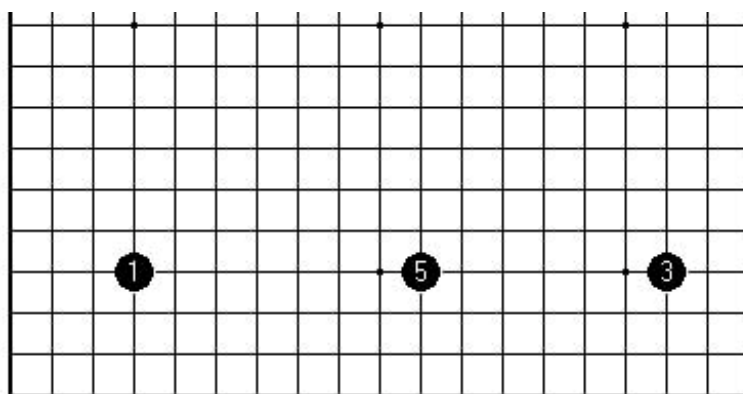


рис. 88

В 1961 году, на турнире за любительский титул Хонинбо, Харада, один из лучших среди японских любителей, сыграл такое построение. Теперь оно имеет название «Высокий Китай». Оно стремительно вошло в моду, начиная с 1974 года, когда его начали разыгрывать в профессиональных партиях. В настоящее время, низкий Китай более популярен, потому что более импонирует любителям игры на территорию. Те, кто играют на влияние, предпочитают ниренсей.

Затем история уходит в Китай. Чен Зюд, старейшина китайского профессионального Го, искал гибкую и эффективную стратегию в матче против Кадзивара Такео, 9дан. Этот поиск описывается в книге «Beauty and the Beast», Yutopian. Чен долго готовился к этой дружественной японо-китайской партии. После 1965 года, такой стиль ненадолго «ушел в тень», вернувшись в 1968 году на чемпионате Никон-Кин в исполнении Шимамуры. Его назвали «сувениром из Китая» после другого дружеского матча. Кадзивара часто использовал китайский стиль в последующих партиях. Прошло еще пять лет, когда это построение, наконец, достигло пика популярности, в 1973 году. Основной источник информации о нем – «Китайские фусеки» Като Масао, 1977 года. Однако даже эта книга раскрывает только часть возможностей применения китайского стиля.

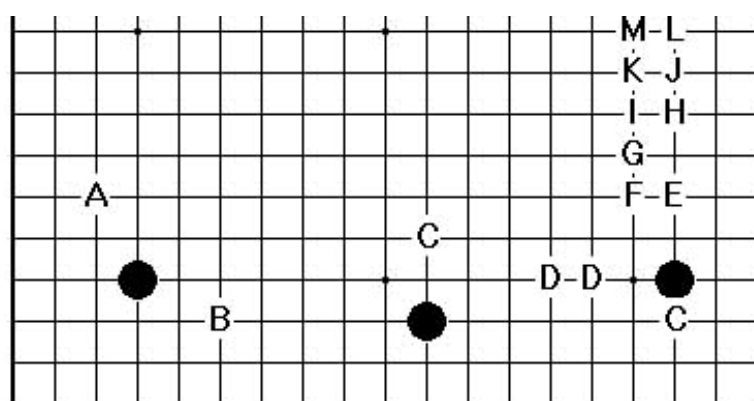


рис. 89

Если брать широко, у белых есть множество возможных ходов при игре против Китая. (Они показаны на рис.89.)

- Какари с открытой стороны А
- Какари с внутренней стороны В. В этом случае Черные выбивают базу. белые строят слабую группу. На ее атаке Черные создают большую область.
- Накрывающий ход (С). Это уменьшающий маневр для широкомасштабной игры, где оба игрока имеют большие области. Черные обычно защищают низ, а Белые играют в сан-сан С целью оставить адзи.

- Ход в один из пунктов Е-М, при условии, что в правом верхнем углу белый камень находится в хоси. В таких ходах очень много инноваций. Самая безопасная стратегия – простой ход в М. Черные играют в G, позволяя Белым закрепить верхний угол. Если Белые играют в G, Черные ставят хасами М, и начинается увлекательная борьба.

Далее мы подробнее рассмотрим варианты игры, так как китайский стиль очень популярен в играх любителей. Для начала – ход, который может показаться одним из самых провокационных.

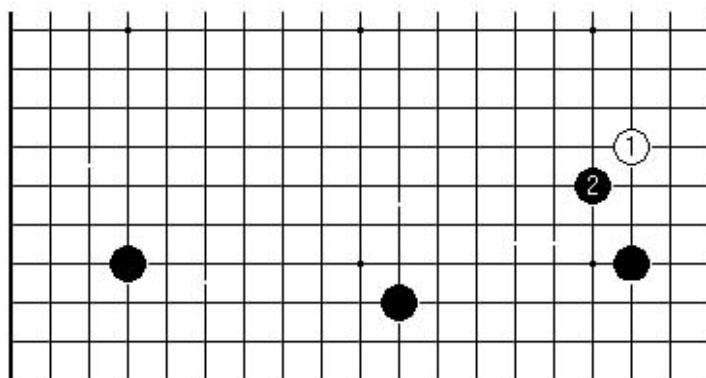


рис. 90

Что, если Белые ходят 1? Такой ход не играется профессионалами, и на это есть причины. Какая цель у этого хода? 2 – очень хороший ответ за Черных. Белые только лишь помогают Черным забрать территорию в углу.

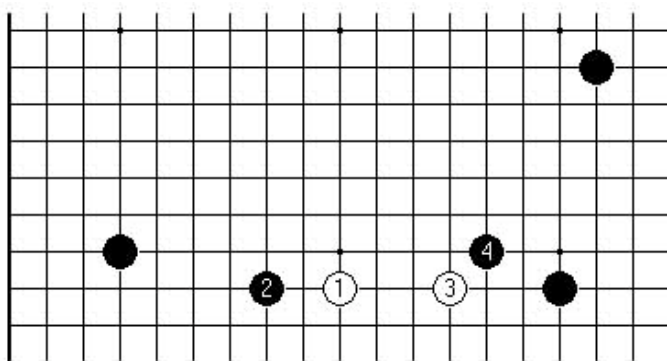


рис. 91

Похожие ходы мы могли пронаблюдать в главе про мини-Китай. В том построении Черные выделяли территорию на правой стороне. С камнем хоси в левом углу формируется построение, которое Джон Файрбан называет «боковой Китай». Это одно из самых «модных» построений. Разделяющий ход Белых обоснован (хотя мог бы быть сыгран на один пункт правее). Ход 4 строит идеальную форму. Белая группа жизнеспособна, однако, Черные могут получить слишком много прибыли.

10. Китайский стиль: какари с внешней стороны

Вот пример типичной позиции на доске при китайском построении.

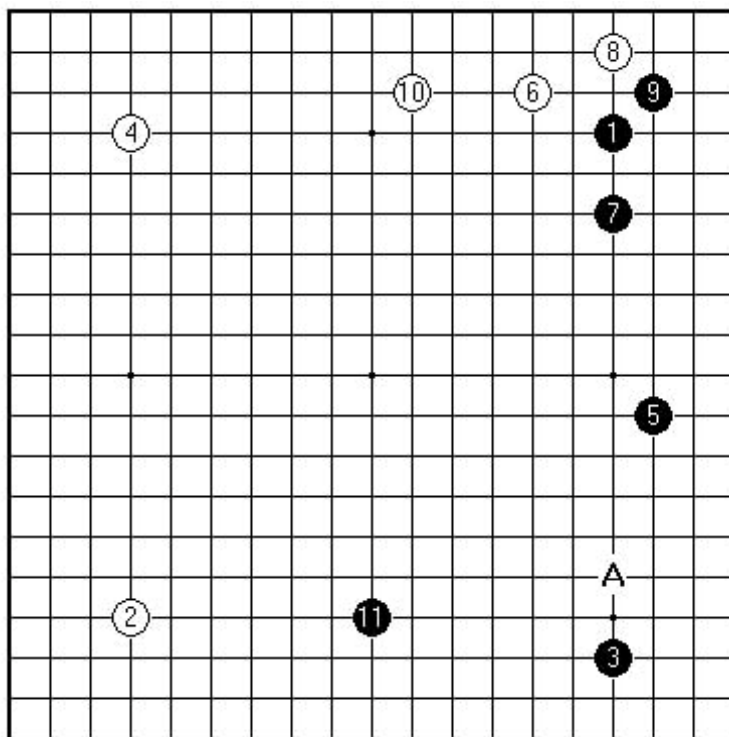


рис.92

Белые наносят какари с внешней стороны, и далее идет стандартный розыгрыш. Черный играет 7 для баланса правой стороны, создаваемая сфера постепенно становится все более и более внушительной.

После хода 11 на нижней стороне, Черные реализуют основную концепцию Китайского стиля. Почему 11 не был сыгран в А, для того, чтобы забрать угол? Потому что тогда Белые бы сами сыграли в 11. и у Черных была бы переконцентрация на правой стороне (а территория там пока что не является стопроцентно защищенной). Это уже другой вид баланса в Го – когда следует рассматривать позицию на всей доске.

Таким образом, получается, что ход 11 – вынужденный ход, который дает Белым право сделать ход в А. Это одна из проблем китайского стиля. Какари с внешней стороны (ход 6) предполагает, что далее Белые смогут сделать ход А, то есть внутрь большой сферы, сформированной Черными. Белые должны выбрать удачный момент для этого хода, пока Черные не стали достаточно крепкими.

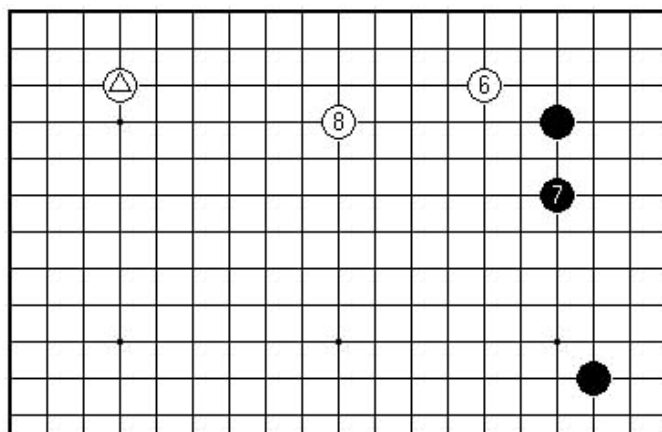


рис.93

Какари с внешней стороны – очень надежный подход. Далее белые должны будут что-либо предпринять касательно сферы влияния Черных. Но у них есть время, для того, чтобы построить свою собственную область. Отсутствие паники на ранних ходах – типичное качество партий профессионалов. Даже самые экспериментальные методы игры показали это. В отсутствие хорошего навыка оценки позиции, Белые норовят вторгнуться как можно быстрее. 1975 год, когда десятки профессиональных партий игрались в китайском стиле, возможно, стал поворотным пунктом, - начали формироваться разнообразные стратегии игры.

Белые, как уже сказано, могут не слишком торопиться. С камнем, отмеченным треугольником, такой способ игры - вполне естественный. Такую форму иногда называют «стилем Кобаяси», и далее мы будем рассматривать и ее. Но, строго говоря, построение Кобаяси обычно играется Черными. В такой позиции, оно рассматривалось несколько лет назад в качестве плана игры за Белых. (Феномен смены ролей - когда Черные играют по стратегическим разработкам для Белых и наоборот - очень важен в истории появления различных фусеки.)

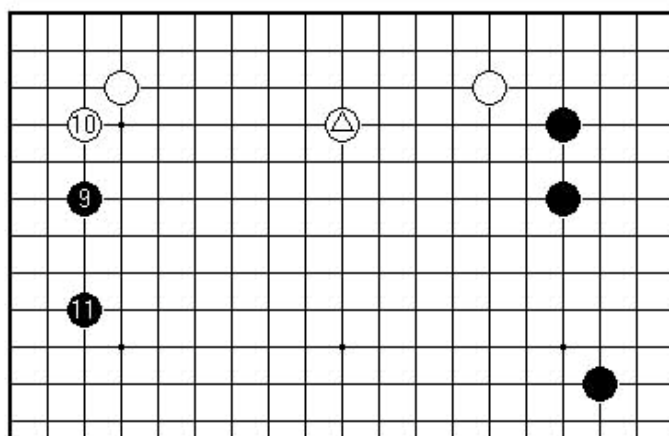


рис. 94

Игра может иметь такое продолжение (рис.94). Верхний левый угол становится значимым местом – если белые захватывают его. Форма Белых по верхней стороне очень эффективная. Более отдаленный ход Черных 9 – стандарт. Если Белые играют ближе к угловому камню, белые ставят хасами, и камень, отмеченный треугольником, располагается очень эффективно. Ход 11 закрепляет группу Черных, что важно сделать, прежде чем вторгаться в область Белых. После этого, Белые могут спокойно переходить к нижней стороне.

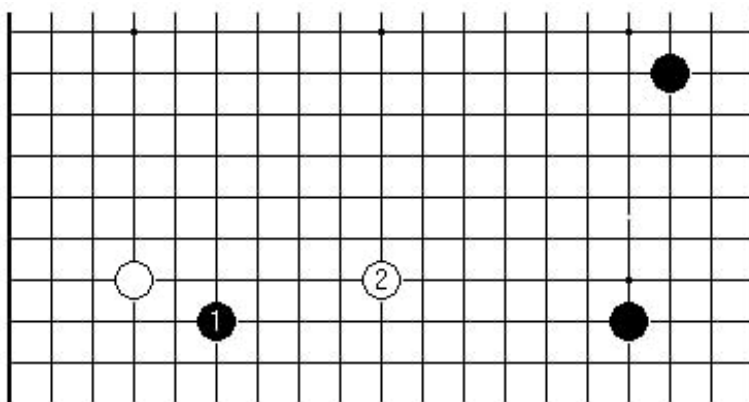


рис.95

Перейдем к нижней стороне. Возможен ли ход 1 за Черных? Этот ход вполне подходит. Он дает белым шанс сыграть 2. Ход столь же масштабный, как и у Черных.

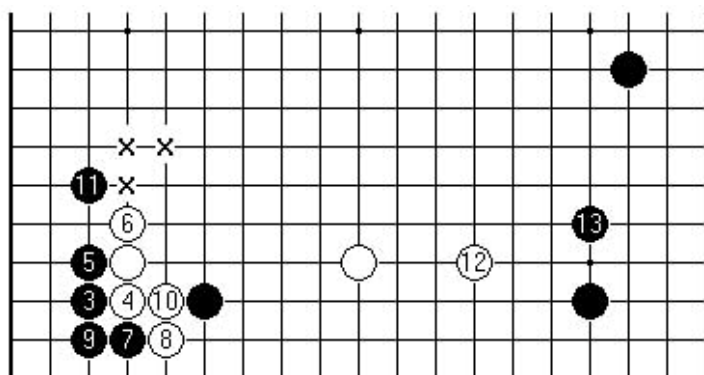


рис.96

После розыгрыша с вторжением в сан-сан, Белые играют 12 для контроля области Черных справа. Затем, они играют в один из пунктов «х» и создают большую область влияния снизу. Следует сказать, что такая игра за белых иногда используется в партиях профессионалов, но не слишком часто в настоящее время.

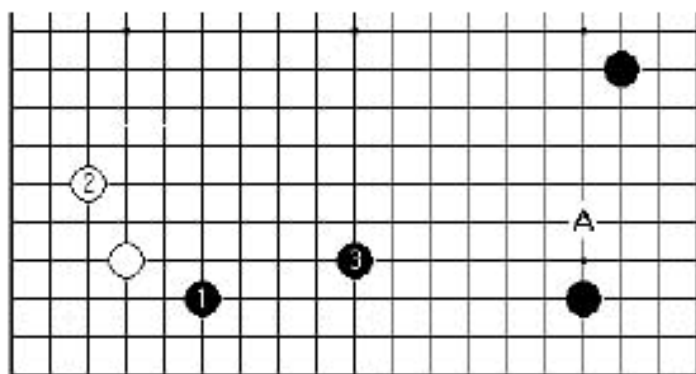


рис. 97

Однако, Белые могут спокойно позволить Черным завершить формирование области влияния, а затем незамедлительно перейти к вторжению в пункт А. Этот момент является критическим.

Следует обдумать последовательность ходов после 2. Белые начинают игру, отставая на шаг. Если оба противника строят области, Белым сложно вырваться вперед. У Белых есть компенсация в виде коми, но ее недостаточно, если Белым придется вступать в невыгодную для них борьбу. Ход 2 характеризует сбалансированную игру, дает

представление о различии планов двух игроков. Цель Белых – сделать так, чтобы левая сторона не стала простой добычей Черных.

Затем Белые вторгаются в А. От игрока требуется знание форм и стандартов розыгрышей.

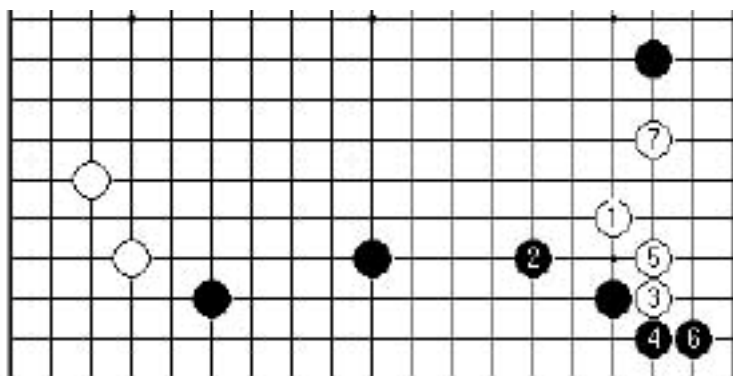


рис. 98

На рис. 98 – самая часто используемая комбинация ходов. Ход 2 завершает формирование нижней стороны. Ходом 7 Белые создают группе вторжения небольшую базу. В дальнейшей игре, Черные будут предпринимать различные попытки оказания давления на эту группу.

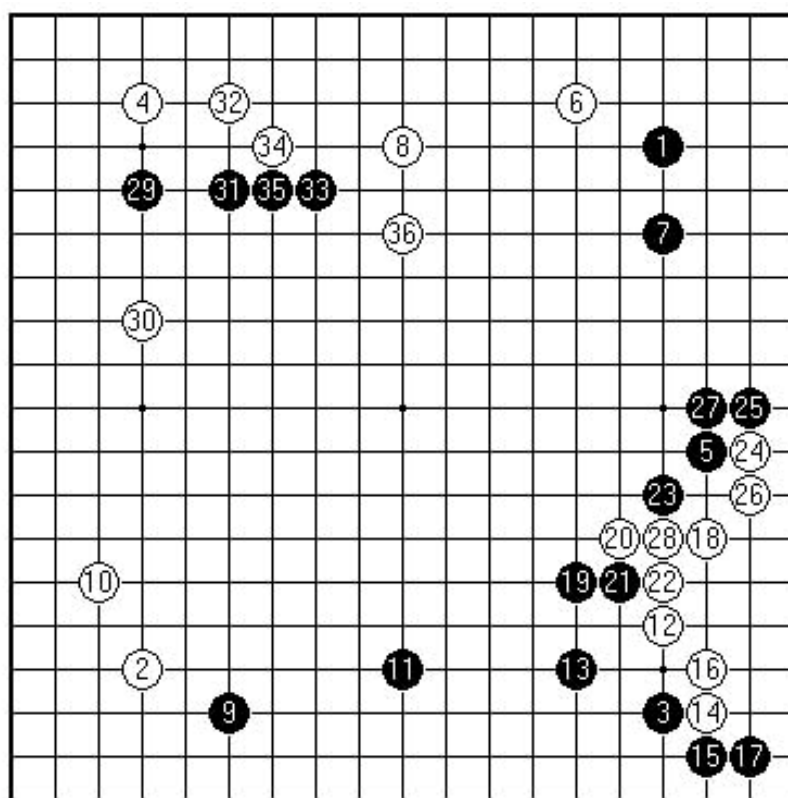


рис.99

Так может выглядеть дальнейшее продолжение партии, где обе стороны разыграны по стандартным методам. Защищенной территории очень мало (У Черных есть возможность вторжения между камнями 6 и 8; у Белых – между 9 и 11). Белая группа справа стабилизировалась. Черная группа слева вверху убегает и ведет активную борьбу. Белые стремятся получить территорию между камнями 10 и 30. если белые будут делать это слишком самоуверенно, Группа Черных дает хорошую базу для вторжения на левую сторону.

11. Китайский стиль: ходы на нижней стороне

Продолжая обсуждение китайского стиля, мы рассмотрим ходы с «нижней» стороны.

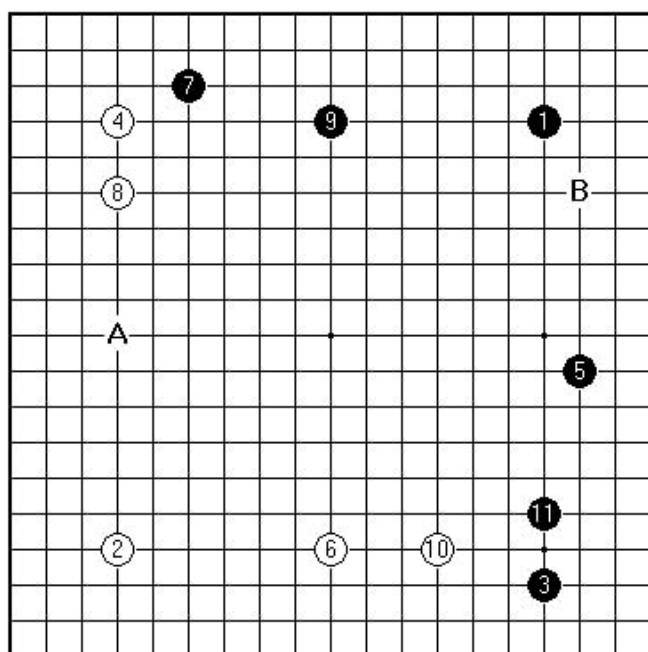


рис.100

Это обычный вид доски, где черное китайское построение находится с правой стороны, а первый ход (по обычаю, принятому в Японии и Корее) был сделан в правый верхний угол. Ход 6 – один из наиболее стандартных ходов на нижней стороне.

Идея белых состоит в том, чтобы ограничивать распространение Черных до определенного момента (см. предыдущую главу). Отношение между ходом 6 и дальнейшим вторжением в пункт В примерно такое же, как и последовательность, рассмотренная в предыдущей главе. То есть, Белые видят два больших разрыва между камнями, и пока что занимают сторону. После хода 11, у Белых появляется выбор между занятием большого пункта А и уменьшением области Черных В, создавая внутри ее слабую группу.

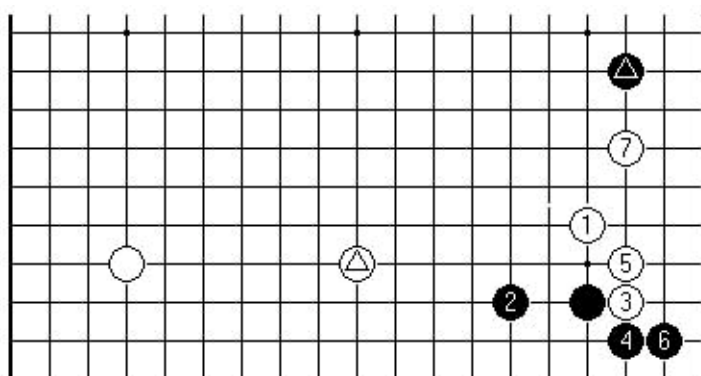


рис.101

Следовало ли белым сразу же атаковать правый нижний угол вместо хода 10? Обычным ответом на это является ход 2. После хода 7, черный камень, отмеченный треугольником, оказывается в нужном месте, ограничивая Белую группу. А белый отмеченный камень, наоборот, не выполняет никакой функции.

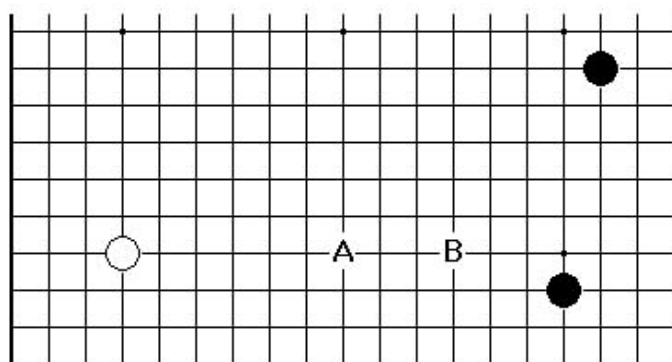


рис.102

Изучение и наработки в китайском фусеки показывают, что пункты А и В, в своем роде, являются миаи.

В рассмотренной в начале главы позиции, Белые занимают оба пункта. Белые играют в определенном ключе – развивают свои угловые камни. Фактически, с середины 80х годов, который можно назвать «Такемия Белыми» стал чрезвычайно популярен в профессиональном Го. Он более тонкий, чем «Такмия Черными» - более узнаваемый «космический» стиль создания большой области на ранних стадиях. Это – скорее всего то, что вы ожидали: задача Белых – широкомасштабная игра.

Тем не менее, возможны интересные повороты в игре: Белые – ход А, Черные – В, где Черные ограничивают стратегию создания очень большой сферы. Также возможна обратная последовательность: Белые – В, черные – А.

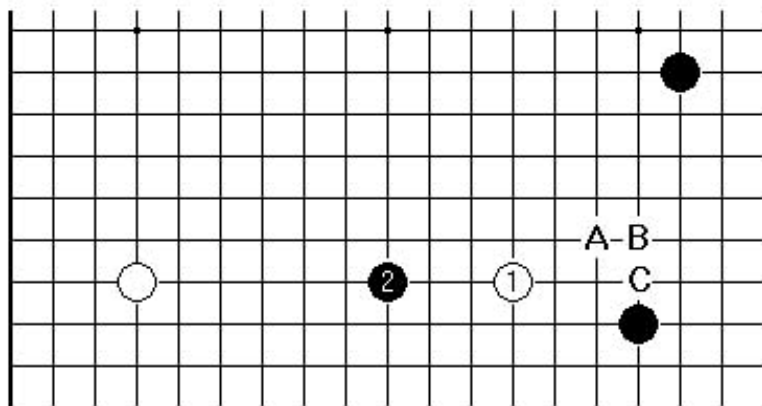


рис.103

Остановимся на этой комбинации подробнее. Ход 1 не вписывается в стандарты, если судить строго по установленным образцам. Предполагается, что Белые должны наносить какари с другой стороны, согласно с теорией о направлении игры (например, ход В). Ход 1 – творческая идея, основанная на анализе позиции на всей доске. Если Черные ответили бы на 1 ходом в В, Белые идут в 2.

В этом случае, черные могут играть по-другому: сохранить угол, но более эффективно. Ответный ход 2 датируется 1983 годом - тогда он стал принятым стандартом. Белые начинают строить группу. Ходы в пункты А, В и С были очень подробно изучены.

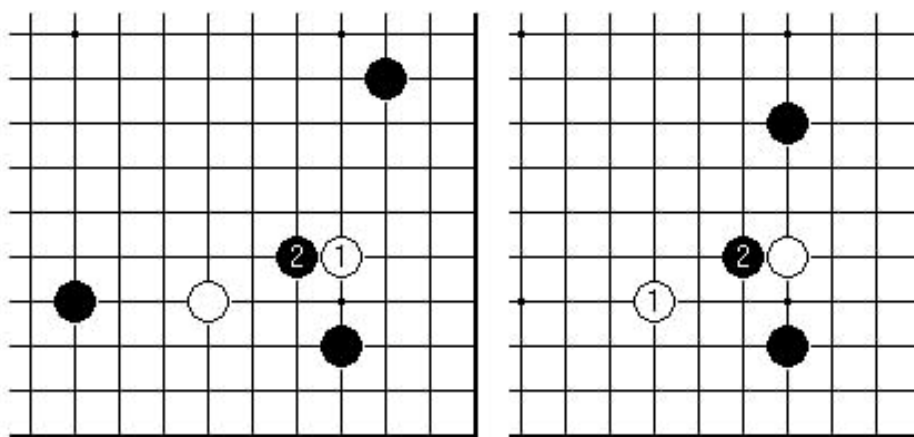


рис.104

Ход В – естественный выбор осведомленного игрока. Ходы 1-2 на иллюстрации слева – вход в территорию. На диаграмме 2 показана основная линия джосеки «волшебный меч».

Исторически, ход 1 – инновация Фудзисавы Хосая в матче против Го Сейгена в 1952 году.

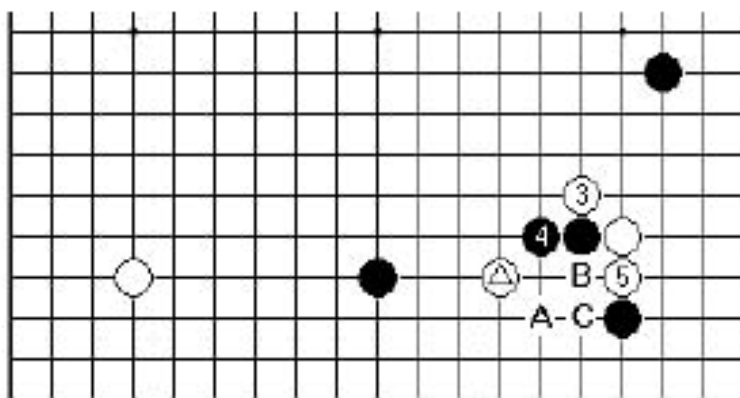


рис.105

Продолжение 3-5 идет согласно основному розыгрышу «волшебного меча». Это – часть плана Белых. Далее, согласно джосеки должен быть ход Черных в А, но это даст выгоду Белым. Поэтому, Черным приходится выбирать между В и С, более резкие варианты, не играющиеся в стандартной джосеки. Белые довольны этим. Отмеченный камень является жертвой. Ход 4 Черных может показаться сомнительным.

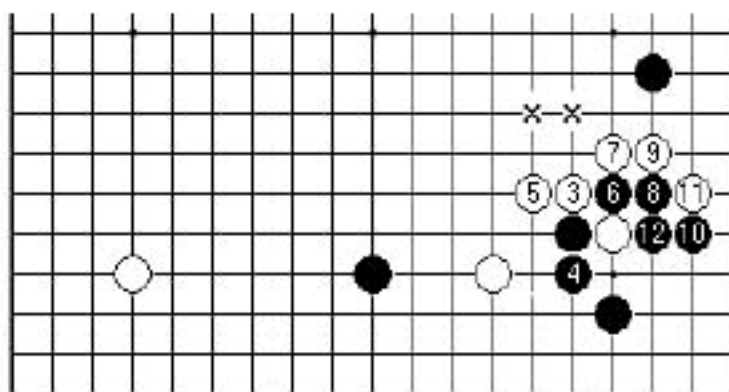


рис.106

Ход 4 как на рис.106 – более подходящий в этой позиции. Он уходит от комбинации «волшебного меча». Один из принципов игры здесь, и практически всегда в игре, -

гибкость. Эта вариация входит в новое издание словаря джосеки Ишида. Белые оставляют угол Черным и теперь должны сделать ход в один из пунктов «х».

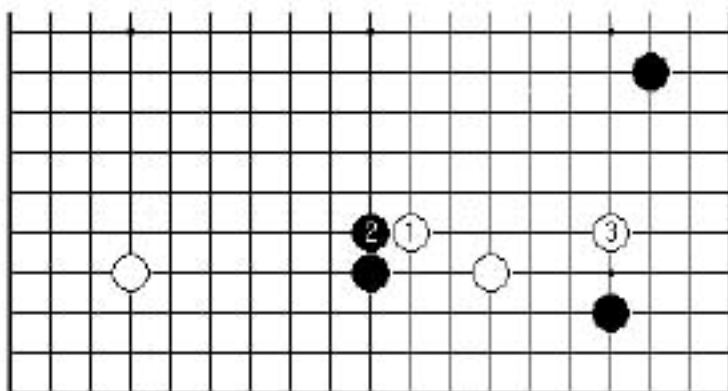


рис.107

Инновации продолжают появляться, особенно в корейском Го с его целенаправленным подходом. На рис.107 – поразительная идея Те Хун-юна, отмеченная в третьем томе Новинок Ли Чанг-хо. Белые играют 1, по-видимому, получают ответ 2, а затем делают ход 3.

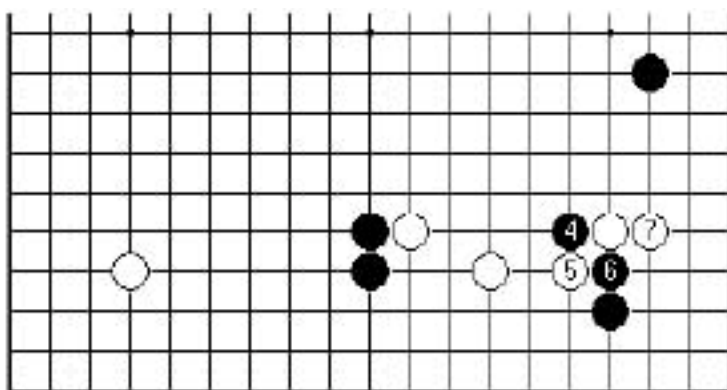


рис.108

Цель – затеять борьбу после хода 4. Ходы 5 и 7 сделаны с намерением изолировать угол – сердцевину намечавшейся области.

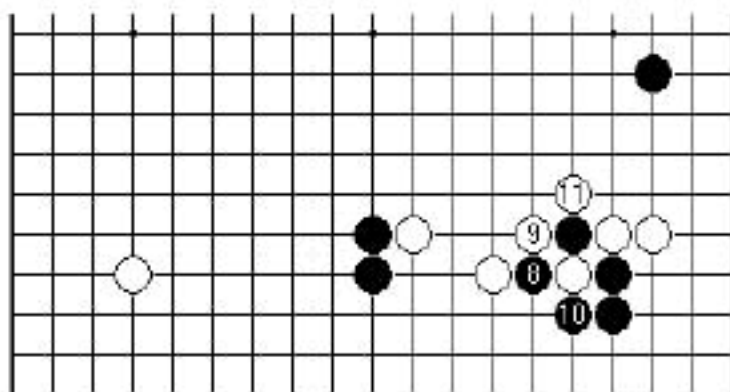


рис. 109

Ход 8 – отказ от такого пути. 9й ход – известная тактика «запечатывания».

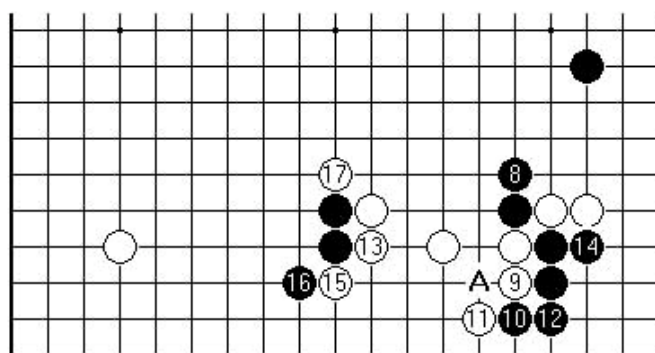


рис. 110

Продлится ходом 8 – также относительная неудача. Белые оставляют разрезание в А, так как камень 11 можно принести в жертву ради некоторых интересных возможностей. Черные закрывают угол, позволяя Белым сделать ходы 15 и 17.

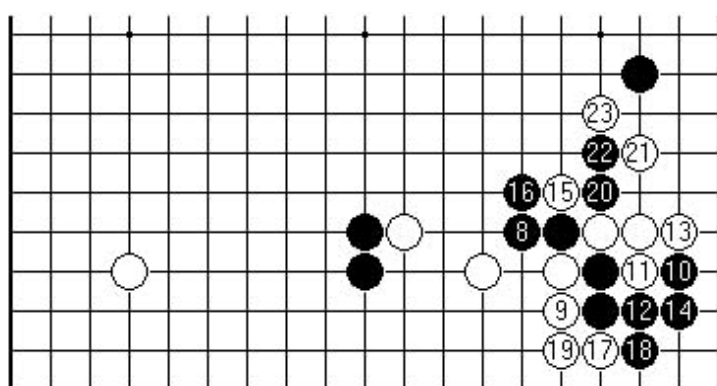


рис. 111

Вариант на рис.111 считается правильным. (В реальной партии Белые пропустили ход 15.) Черные находятся в беде, так как угловая группа умирает, когда как Белые могут убежать с обеих сторон.

12. Китайский стиль: легкая игра

Одна из целей Черных при розыгрыше китайских построений – Рано вовлекать Белых в борьбу.

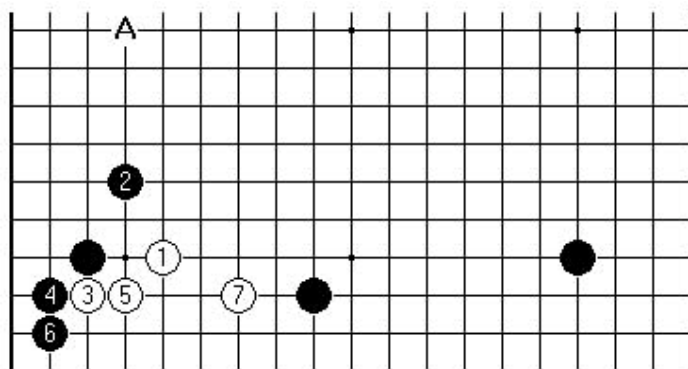


рис. 112

Эту комбинацию ходов мы уже рассматривали. У Черных может стоять камень в районе А. Вторгаясь слишком рано, Белые сразу же напрашиваются на атаку.

Это стандартная комбинация, но существуют и другие. Вариации есть в ходе 5, где белые направляются на угол. Вместо хода 3 возможен прыжок в центр.

Общее у всех этих вариантов – их легкость. Игра идет не на беспокойство о жизни отдельных камней. Белые принимают вызов на борьбу, создавая подходящие комбинации ходов.

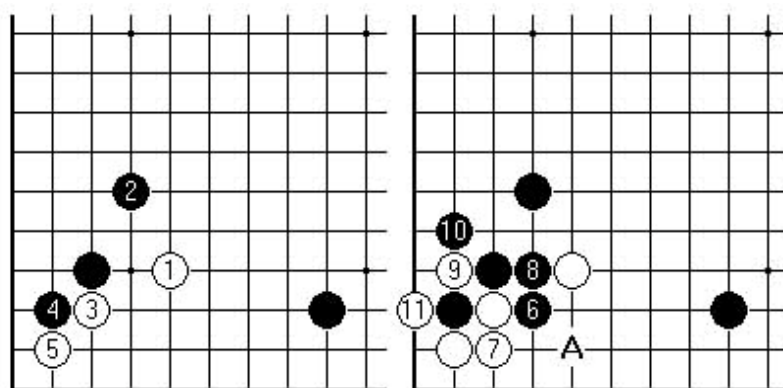


рис. 113

Ход 5 – фундаментальная идея легкой игры. Так как ход 6 в пункт 7 – плохая мысль, продолжение, показанное справа, неизбежно. Белые строят жизнь, и в дальнейшем могут сделать ход в А. Это - очень аккуратный розыгрыш угла на определенной стадии игры. Если Белые сделают это слишком рано, то Черные укрепятся и создадут мощное влияние на центр (та же самая причина, по которой вторжение в сан-сан откладывается до определенного момента).

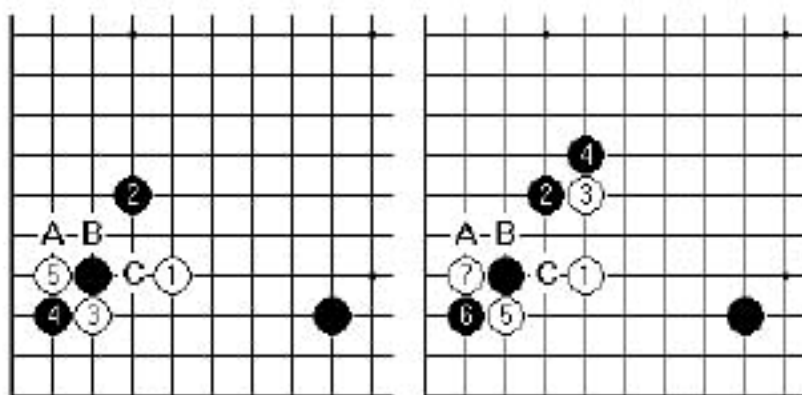


рис. 114

Если разыгрывать стандартные тактические комбинации – можно испробовать перекрестное разрезание 5. А, В и С (левый рисунок) – возможные варианты ответа. Черные не могут ожидать хороших последствий, если Белые прорвутся на сторону. Стратегия Белых будет более эффективна, если сначала произойдет обмен ходами 3-4 (правый рисунок). Это повлияет на дальнейшую последовательность ходов: если Черные ходят в А, то В становится хорошим ответом.

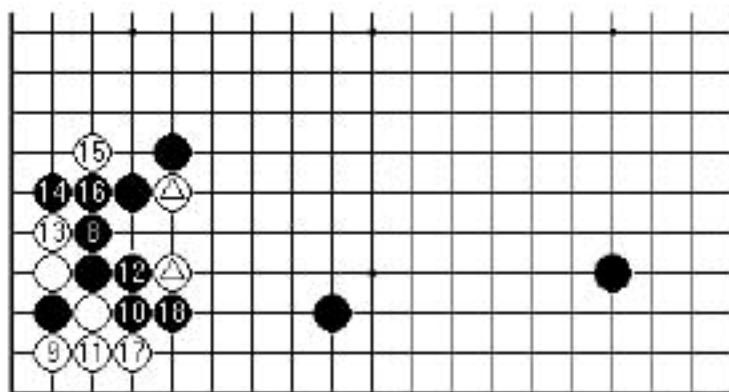


рис. 115

Еще одно стандартное продолжение. Белые выживают в углу, получая больше прибыли, чем на предыдущих диаграммах. Ход 17 ослабляет два отмеченных камня, но обеспечивает жизнь группе.

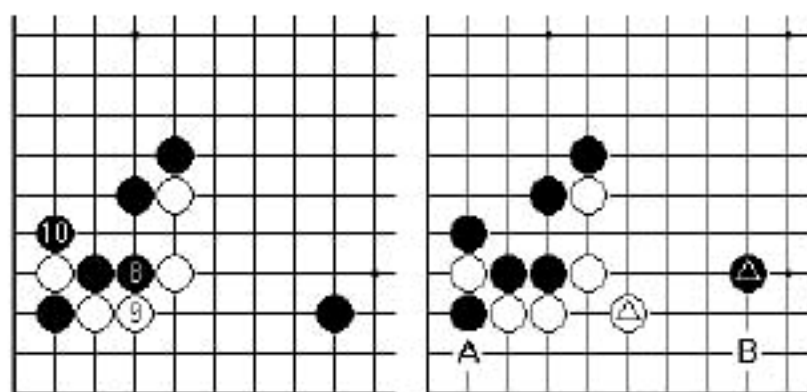


рис. 116

Если Черные проводят комбинацию 8-9, Белые могут быть довольны. Черные построили плохую форму. Незамедлительный ход 10 является самым надежным. Но он упрощает задачу построения формы для Белых. Если у Черных сыгран высокий Китай (правый

рисунок), ход в В очень привлекателен для Белых. После хода в пункт, отмеченный треугольником, А и В становятся миаи.

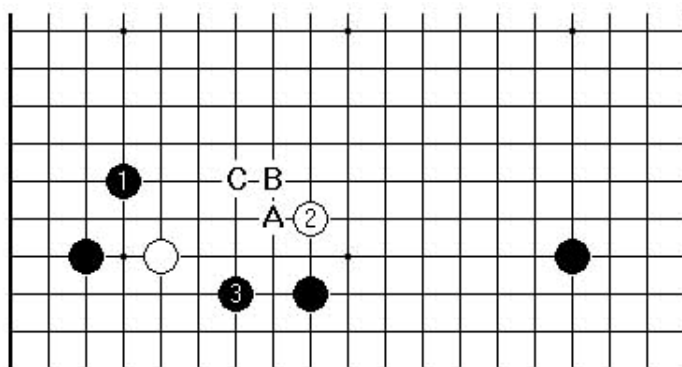


рис. 117

Другая идея, практиковавшаяся на ранних стадиях, предлагает Белым прыгать в центр (например, ход 2). Возможности действий в углу сохраняются, поэтому Белым не страшно разрезание двух камней. Эта идея прошла проверку временем. Ход 3 – хороший ответ. Вместо хода 2 возможны ходы А – для того, чтобы прижать Черных, В – чтобы построить форму и С.

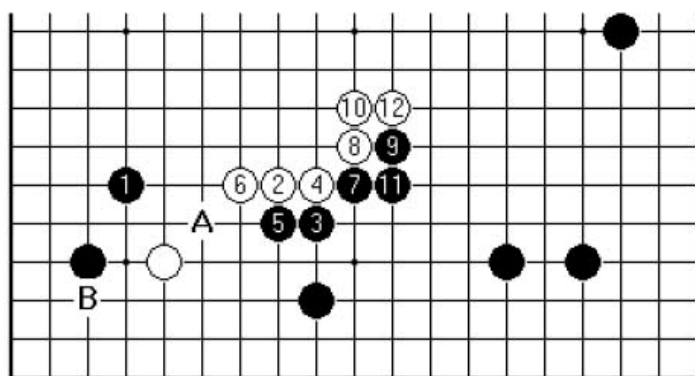


рис. 118

Ход 2 был сыгран Ишидой в 1973 году в матче за титул Мейдзин против Рина Кайхо. Эта форма, достаточно необычная для игры, была названа «широкий прыжок». Поход Ишиды к игре отличается превосходством рационализма над стандартами и формами. Последовательность ходов, показанная на рисунке, направлена на контроль над формированием области влияния Черных справа. Белые не беспокоятся о слабости А, пока есть возможность хода В.

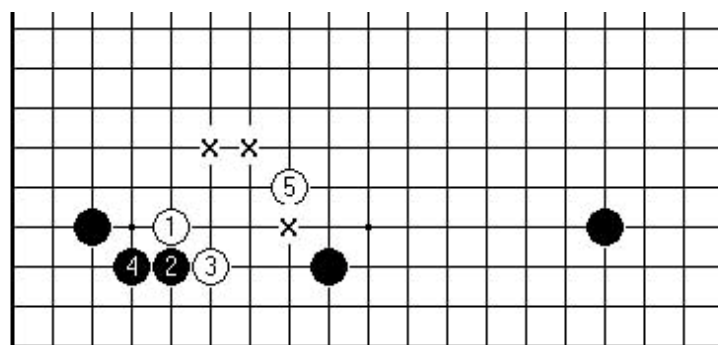


рис. 119

Другое направление для Черных (теперь редко используемое) – контактный ход 2. После 5, у Белых есть ряд хороших ходов. (Ход в один из пунктов «х» также возможен вместо 5.) Основная задача – построить форму, которая косвенно защищена от разрезания камней 1 и 3.

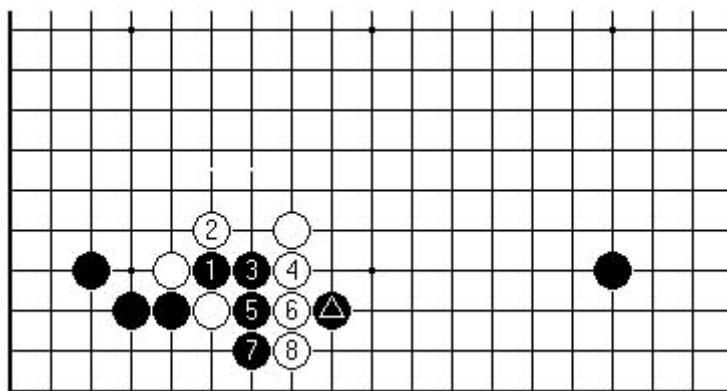


рис. 120

То есть, ход 1 в такой позиции – ошибка; 2 и далее – тактический маневр, заставляющий Черных гадать, как им быть с камнем, отмеченным треугольником.

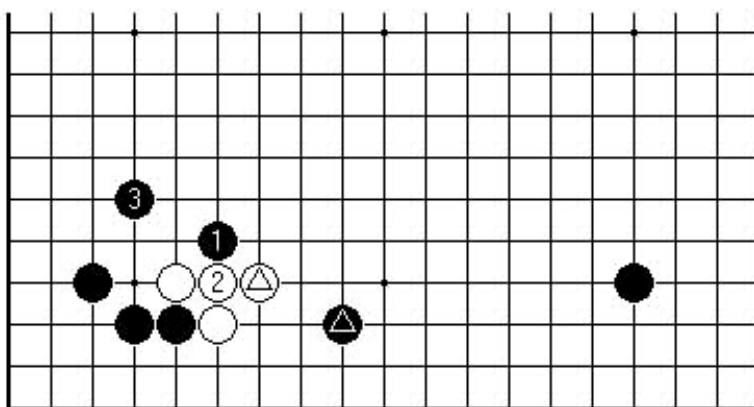


рис. 121

То, чего следует избегать, - строгое соблюдение стандартов игры. Например, соединение камней (Белый камень, отмеченный треугольником) – плохой ход. Нельзя игнорировать находящиеся рядом Черные камни (такие, как отмеченный треугольником). Черные легко атакуют форму. Белые делают тяжелую группу, которую тяжело вытаскивать. Это, обычно, отличительная черта неумелой игры.

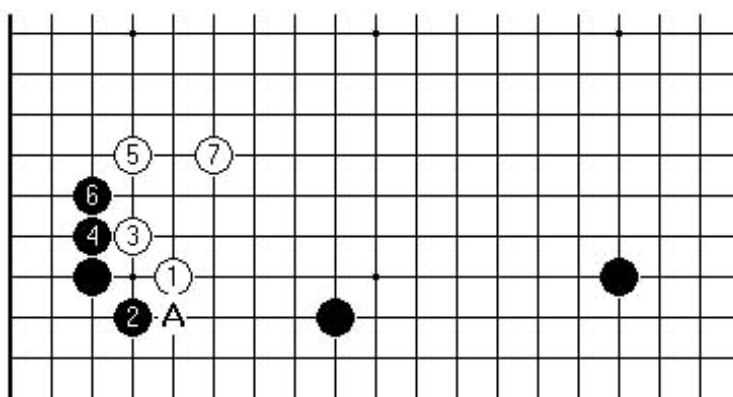


рис. 122

Другой способ атаки для черных – простое косуми 2. белые не будут ходить в А, так как это тяжелая игра. Ход 3 считается правильным, и после 7 хода белые строят форму в центре.

С 1998 года некоторые игроки стали применять очень агрессивную атаку – ход 1, который силен за счет поддержки отмеченного камня. После ходов 2-3 у Белых есть потенциал в пунктах А и В, но они все еще рискуют создать тяжелую группу. Споры и дискуссии по поводу того, как Белым следует играть вблизи с китайскими построениями, до сих пор продолжаются.

13. Китайский стиль: уменьшающие ходы

Уже было сказано о том, что китайский стиль создает трудность выбора подходящего момента, чтобы перейти от построения к вторжению. Если белые не контролируют развитие Черных, игра может превратиться в соревнование больших областей.

В профессиональных партиях практически не случается такого, когда поле делится на две части, которые остаются до конца партии. Одна из сторон обязательно начинает вторжение внутрь. Создание слабой группы в месте, где противник уже силен, может привести к печальным последствиям.

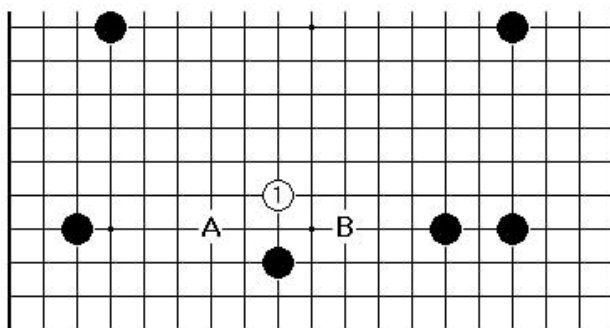
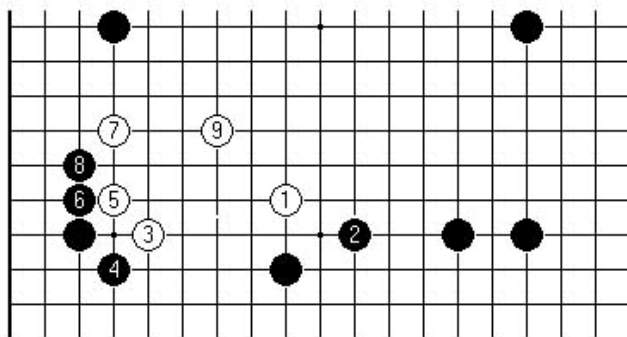


рис. 124

Умение защищаться – необходимое условие для того, чтобы стать сильным игроком. В хорошо защищенной области, такой как эта (рис. 124), где Черные уже сделали 6 ходов, хорошим ходом будет накрывание 1. Согласно пословице, у Черных есть два ответа – А и В – оба кейма.

Ход 1 – мягкая игра. Если Белые уже не могут уступить часть территории Черным, сыграв пять раз в другой части доски, значит что-то уже идет не так. Самое главное – не впадать в панику и не вторгаться слишком глубоко.



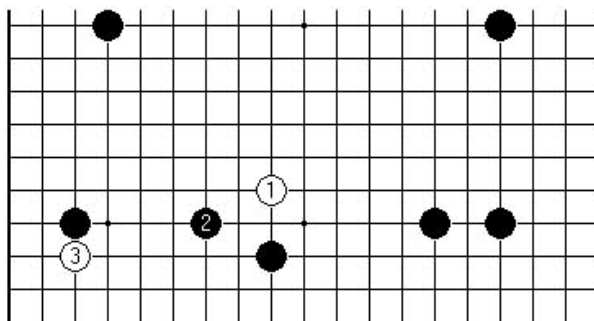


рис 126

Если Черные отвечают с другой стороны, интересный вариант – сразу же привлечь внимание к левому нижнему углу и сделать ход 3. для профессиональных игроков это – стандартная техника.

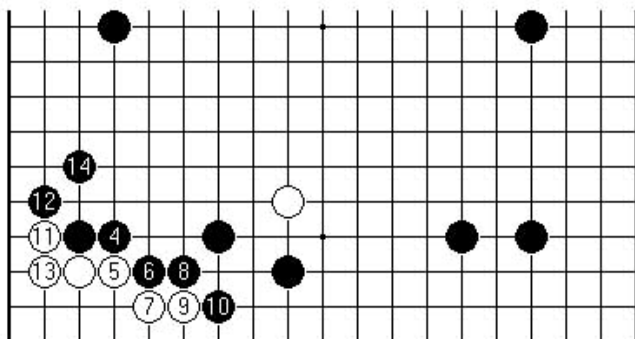


рис. 127

Ход 4 слишком легко отдает Белым очки. После 5 происходит переход к стандартному розыгрышу сан-сана. Для более активной игры ход 8 можно сделать в 9, но в целом такое направление игры неправильно.

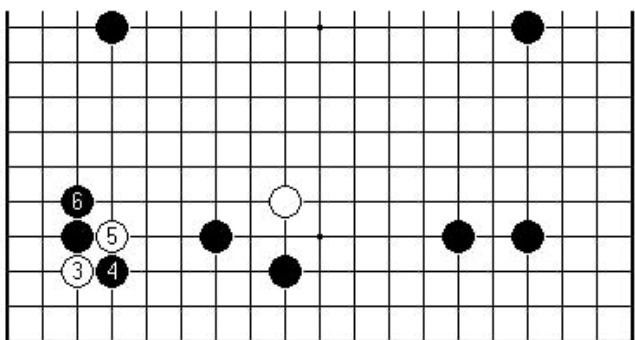


рис. 128

Ход 4 – ожидаемый ответ. После разрезания, ход 6 кажется единственно верным вариантом.

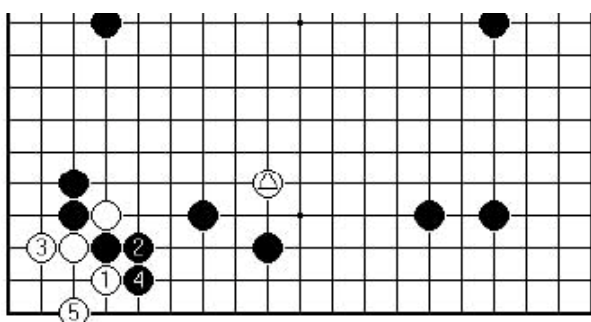


рис.129

У белых есть шанс создать живую группу в углу. После этого, им следует задуматься над тем, что делать с накрывающим камнем. Создание жизни в углу принесло некоторую прибыль, далее следует играть, исходя из общего баланса территории.

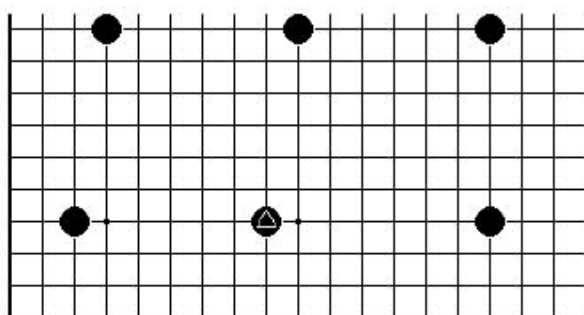


рис. 130

Успех стратегии с накрыванием при низком китайском построении ставит вопрос о возможных преимуществах высокого построения. Далее рассмотрим одну из позиций в моей собственной партии с любительского чемпионата 2000 года. (После партии Сонода Юичи, 9 дан, дал свои комментарии.)

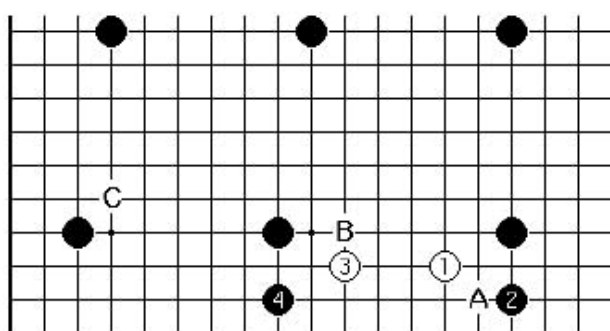


рис. 131

Я сделал ход 1, исходя из простой логики – ходить туда, где больше всего открытого пространства. Обычно Черные отвечают А, Белые затем ходят в В. У моего противника были свои собственные мысли на этот счет, и после хода 4 я продолжил действие. Сонода предложил ход в С вместо 4. Это позволяет Белым занять пункт 4, но Черные делают больший акцент на центр.

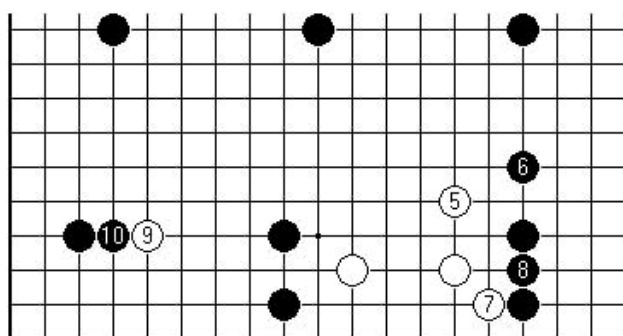


рис. 132

Создав жизнеспособную группу ходами 5 и 7, я перешел к 9. По профессиональным стандартам такой ход – оверплей. Ход 10 интересен, и Сонода сказал, что понимает его цели. Теперь белые не могут получить какой-либо прибыли в углу. Группе, образующейся от камня 9, придется каким-то образом выживать, не имея доступа в сан-сан.

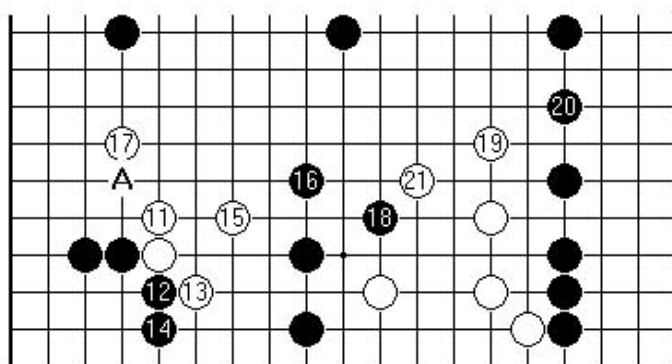


рис. 133

Консенсус был найден, когда Черные опустились в 12. В профессиональных париях этот ход делается в А. Черные играют в 16, чтобы разделить две белые группы. У них самих остается шанс соединиться с камнем 14. Ход 15 – хорошая форма, а 17 – еще больше разрушает территорию белых. Белым удалось лишить Черных большого количества очков и поделить их на части. Область, на которую было затрачено 5 ходов в начале партии, разрушена. Комментарий профессионала: Черные ослабили сами себя, сыграв 4, что принесло Белым хорошие результаты.

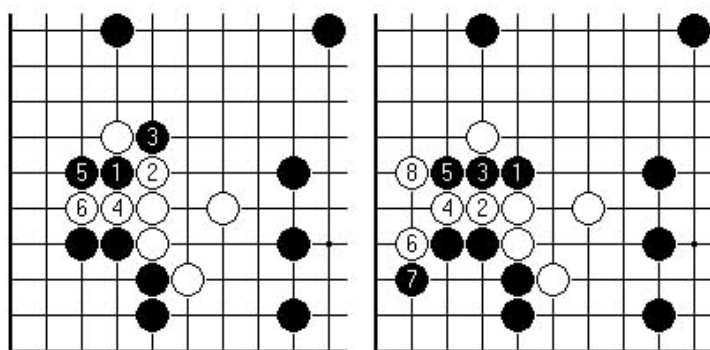


рис. 134

Несколько слов о ходе 17, мягком на первый взгляд ходе. У Черных есть два способа попытаться отрезать камень, но оба они не проходят. Другими словами, либо пострадает угол Черных, либо разрезающие камни умирают. Ходы 12-14 на предыдущей иллюстрации – плохие ходы, поэтому Черные не должны провоцировать подобную борьбу. Эти варианты подтверждают, что белые имеют эффективную форму, и любая атака на нее должна быть тщательно продуманной.

14. Анти-китайский план

Белые могут делать такие начальные ходы, которые обесценят или, по крайней мере, поставят под сомнение последовательное построение области с китайским фусеки.

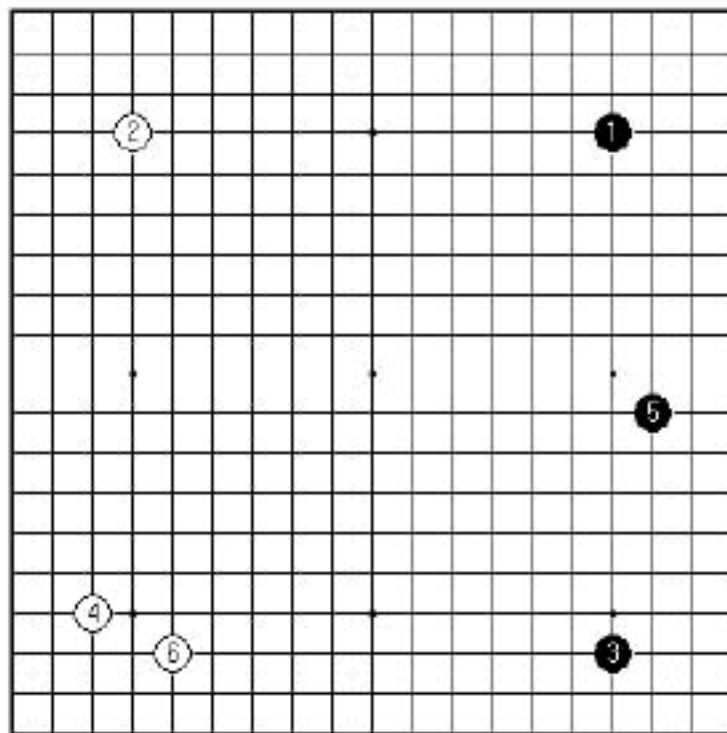


рис. 135

Ход 4 дает черным паузу на размышление. Шимари 6 идеально поставлено, чтобы далее ограничивать распространение Черных и их влияние на нижней стороне.

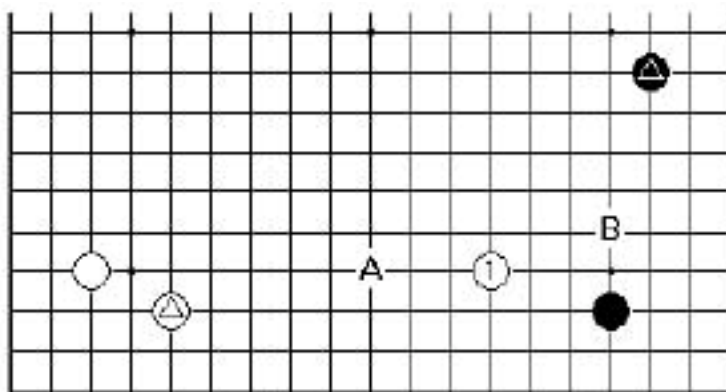


рис. 136

Если, например, белые получают шанс сыграть 1, создавая миаи А и В (см. главу 11), отмеченный белый камень будет оказывать поддержку. С точки зрения Черных, только ответ В будет хорошо взаимодействовать с их отмеченным камнем, что позволит Белым сделать ход в А и создать хорошо сбалансированную область.

Это не все причины. Идея, по которой следует, что Черные не должны играть китайское фусеки против формирующейся области Белых, практикуется уже 25 лет. В профессиональных партиях вместо хода 5 наносится низкое какари на левый нижний угол. Ясное понимание того, что не следует играть китайское фусеки в такой позиции –

признак более профессионального подхода. Мне посчастливилось услышать объяснение этого Соноды, 9 дана, когда я был в Японии.

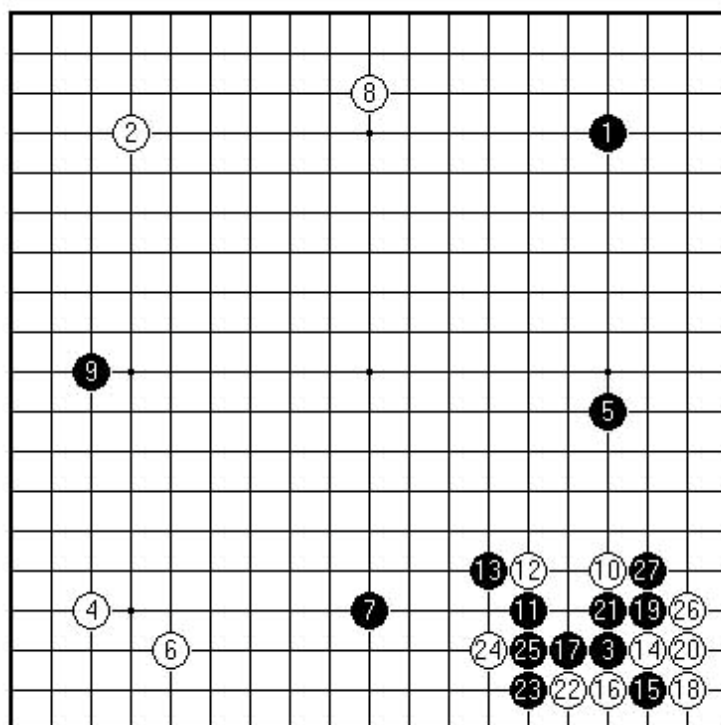


рис. 137

Сонода сенсей показал мне этот вариант, разложив его за несколько секунд. Последовательность ходов в правом нижнем углу мы уже рассматривали. Суть в том, что левый нижний угол – очень сильная форма. Конечно же, для некоторых игроков возможна компенсация плохой позиции успешной борьбой групп. Это – акцент, использующийся в других фусеки, например, с ходами в пункты 5-3. Но, тем не менее, факт, что приходится проводить вынужденные хорошие атаки – сам по себе неудача.

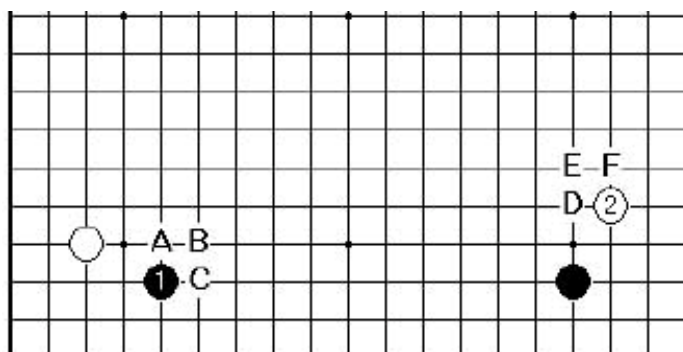


рис. 138

Теперь появляется стимул подробнее остановиться на такой позиции на стороне, где Черные наносят какари (также возможны варианты ходов А, В, С). Ход 2 – естественный, так как он препятствует построению Китая и в любом случае является большим пунктом. Эта позиция предоставляет очень большой выбор вариантов. Возможны розыгрыши самых разнообразных джосеки.

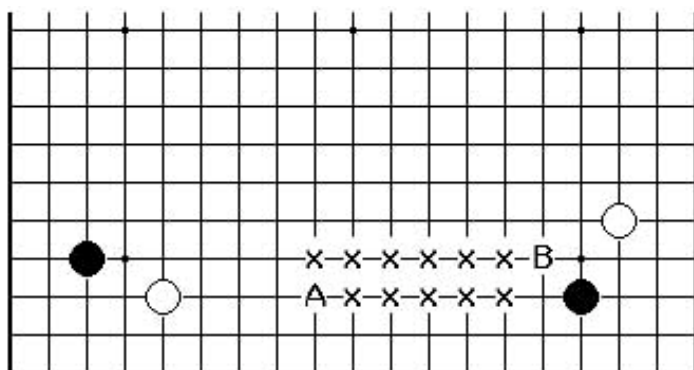


рис. 139

Наша «анти-китайская» сторона очень похожа на знаменитую позицию из партий Шусаку (рис. 139), где цвета камней в левом нижнем углу меняются местами. Однако сходств у этих двух позиций для игры мало. В обеих позициях ход в один из пунктов «х» - многоцелевой, так как он будет влиять на позицию сразу в двух углах. В случае с позицией Шусаку, пункты А и В – миаи. Если Черные ставят хасами А, Белые прижимают камни ходом В.

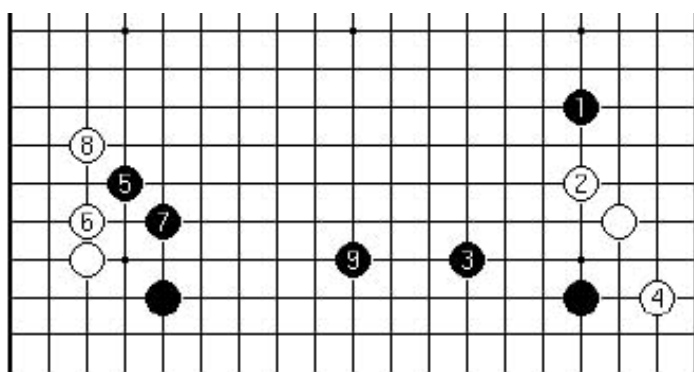


рис. 140

Владея этими многоцелевыми ходами, Черные могут также использовать некоторые плодотворные идеи, используя правильное направление игры и гипотетические варианты. Для начала, Черные ставят хасами в правом углу, отказываясь от игры непосредственно в зоне. (Этот ход используется и в современных вариантах розыгрыша позиции Шусаку.)

Предположим, что белые выбирают безопасное развитие (ходы 2-6). Тогда Черные могут построить очень хорошую территориальную область, соблюдая хорошую координацию между углами. Белые играли слишком пассивно.

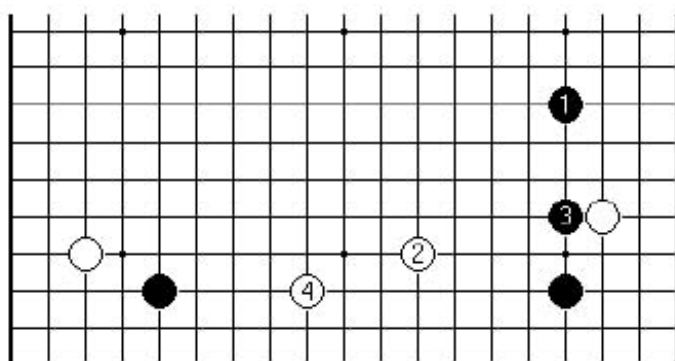


рис. 141

Таким образом, Белые предпочитают контролировать эту зону, как на рис. 141, отдавая правый угол.

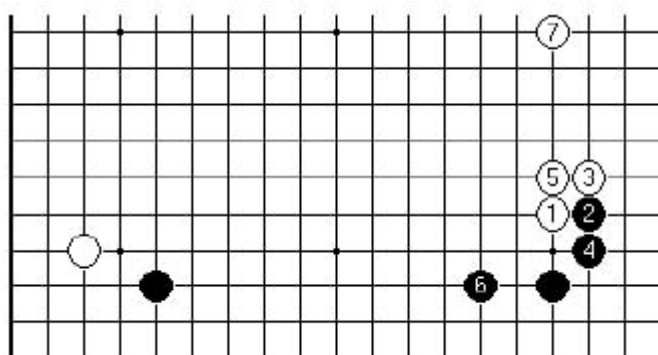


рис. 142

Различия между двумя позициями выявляются. Когда Белые наносят какари ходом 1. Это – стандартный розыгрыш при такой игре. Черные легко отыгрывают джосеки до хода 6. После этого Черные могут перейти в другую часть доски. Этот метод успешно использовал Кобаяси Коити, обладатель титула Кисей с 1986 по 1993 год. Суть в том, что нижняя сторона превращается в такую область, где белые не могут многого добиться. Если Черные хотят немедленного развития области, ход 6 игрался бы на 4й линии.

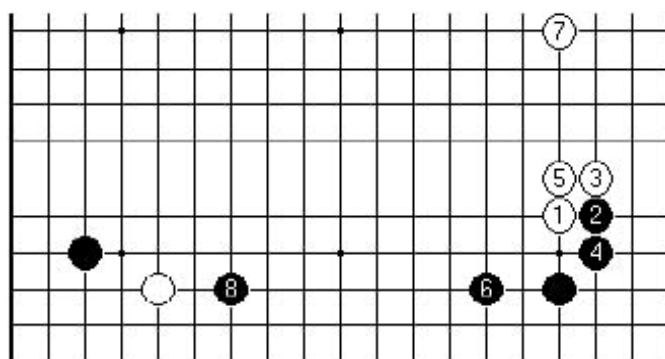


рис. 143

По контрасту, в позиции Шусаку, формация стороны после ода 1 редко встречается в профессиональных партиях (порядок нанесения какари – обычно другой, то есть, сначала правый, затем левый угол, но он может привести к той же самой позиции). Продолжение до хода 8 отличное за Черных.

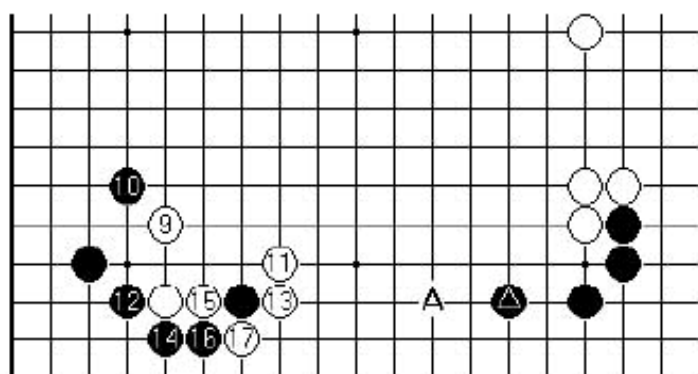


рис. 144

На рис. 144 – стандартный розыгрыш левого нижнего угла, но результат – плохой для Белых. Черные забрали территорию в обоих углах и сохранили сенте. Ход А за Белых – слишком низкий и он направлен к крепко стоящему черному камню. Этот ход мало влияет на ситуацию и позицию Черных, которые получили очень хороший результат.

15. Анти-китайский план: высокое хасами

Рассмотрим конкретные варианты позиции, предложенной в предыдущей главе.

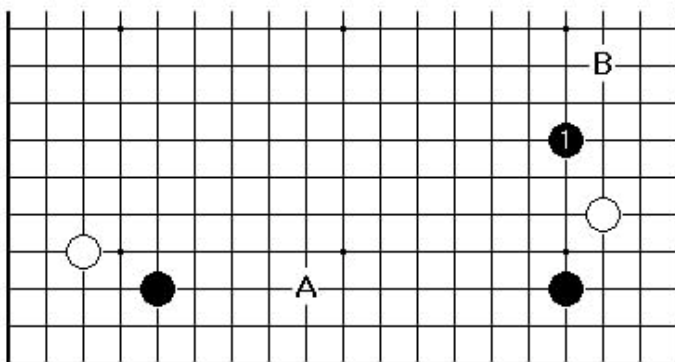


рис. 145

В такой ситуации существует множество вариантов игры. Черные делают акцент на правом углу. Обмен ходами Черные в А – Белые в В выглядит осень мирно, но Черные не пытаются извлечь выгоды из преимущества очереди их хода. Хасами 1 – разумный ход. истинная трудность понимания теории начала игры иллюстрируется на данном примере: встречаются десятки вариантов: с использованием различных хасами, диагональных ходов Шусаку и др. Мы рассмотрим только одно направление, развитое в 80х годах XX века.

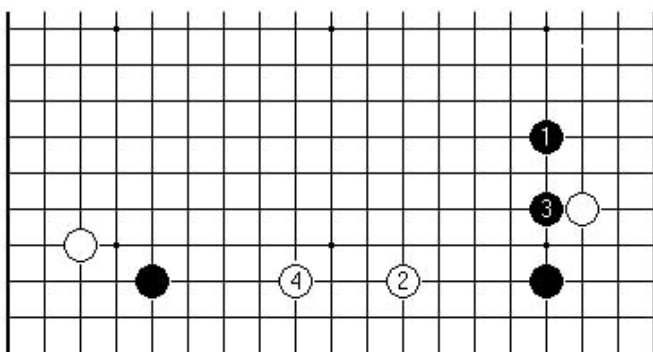


рис. 146

Белые намеренно отдают угол, делая ходы 2 и 4. Выбор хода Черных оправдан. Ход 4 белых также ставит хасами, но ход 3 – очень строгий. Обычно белые не могут проигнорировать такой ход, потому что 3 – очень большой ход.

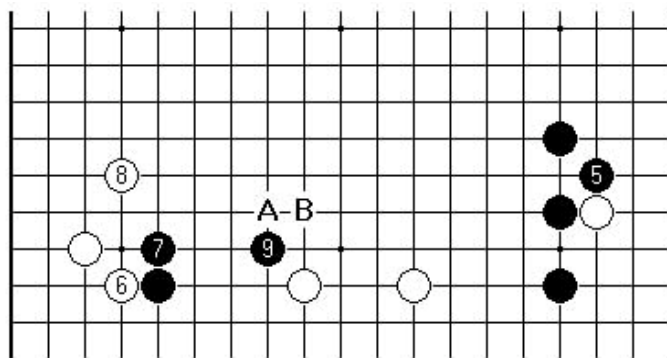


рис. 148

Ход 5, забирающий большую территорию, показывает профессиональный подход. Также встречается ход Черных в левом углу с целью подготовки к грядущей атаке. После ходов 6 и 8 черная группа становится мишенью. Если ход 9 делается А, ход В белых создает хорошую форму. (Хирано, 1р – Тей Мейки, 2р, Кисей, 1984)

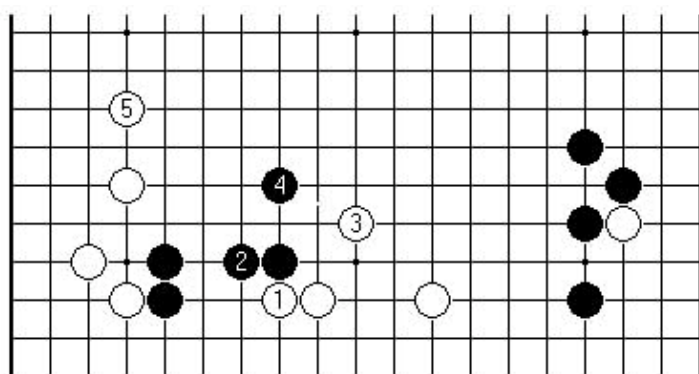


рис. 149

В партии Шараша против Сакаты на турнире Хонинбо в 1981 году было следующее: ход 5 защищает от разрезания кеймы ниже, углы закреплены, у черной группы нет базы.

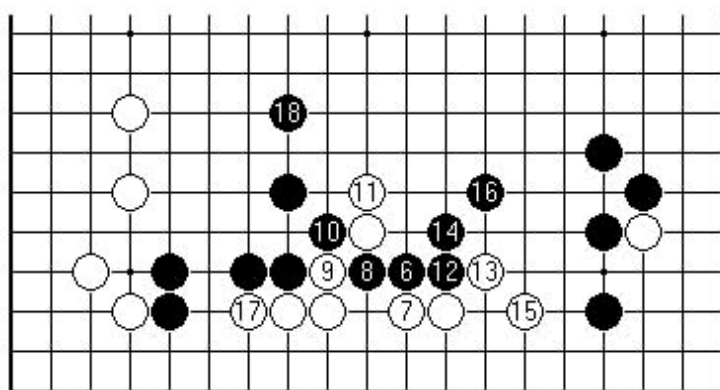


рис. 150

Черные воспользовались слабостью формы Белых, разрезав камни ходами 8 и 10. Два камня Белых бегут в центр, что типично для стиля Сакаты.

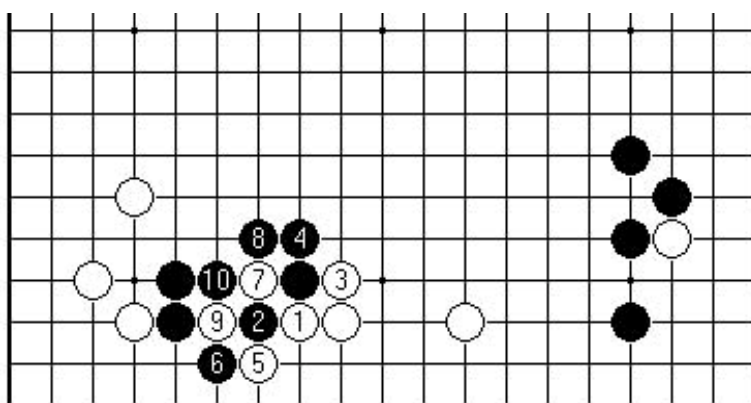


рис. 151

В более ранней партии, также с участием Сакаты (Рин играет за Черных; 1981год, кубок JAA) Черные ставят блок ходом 2.

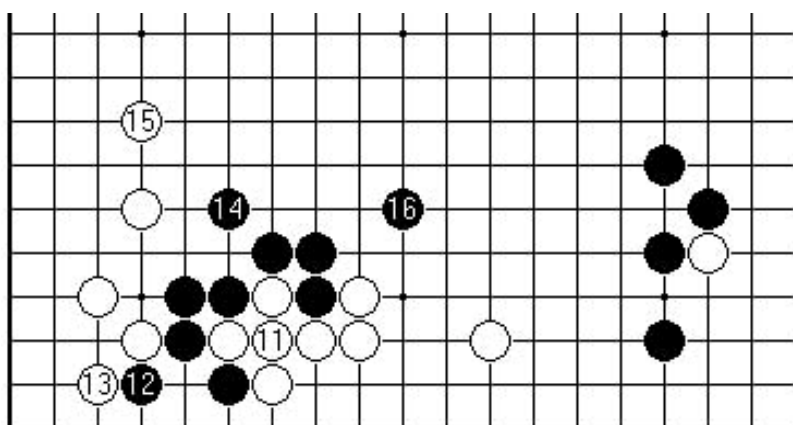


рис. 152

Неплохой результат для Белых.

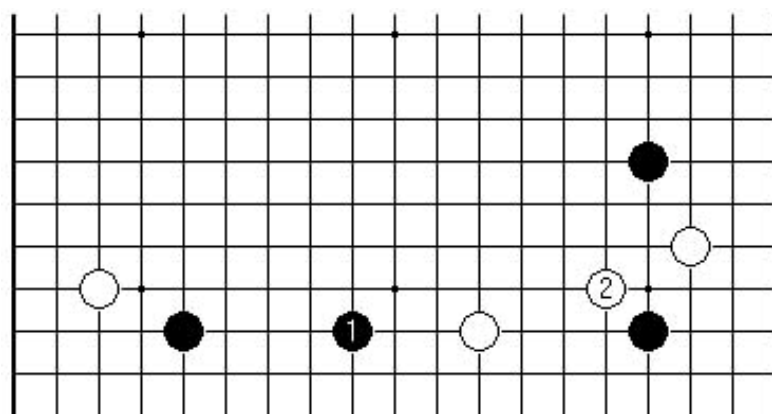


рис. 153

В ряде партий черные все же делали ход 1, а не выбирали обмен. Это позволяет Белым сыграть ход 2. Теперь вопрос состоит в том, выгодное ли положение у черного камня, формировавшего хасами. Если Белые строят влияние, то может показаться, что черный камень стоит слишком близко. С другой стороны, если начинается борьба, то он может поспособствовать Черным.

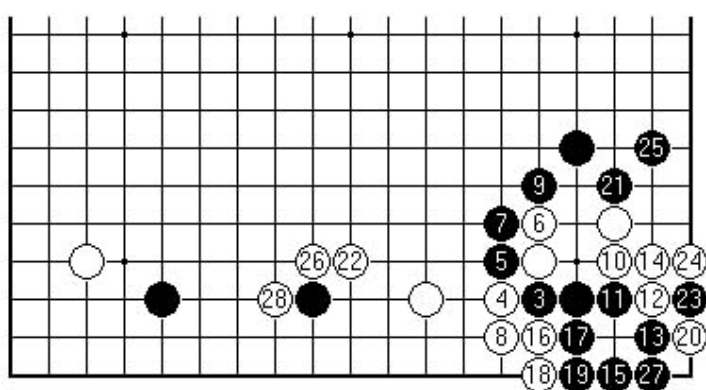


рис. 154

В этой китайской партии 1989 года, оба хода 4 и 5 – оверплей. Ситуация в углу становится сложной, появляется и ко-борьба.

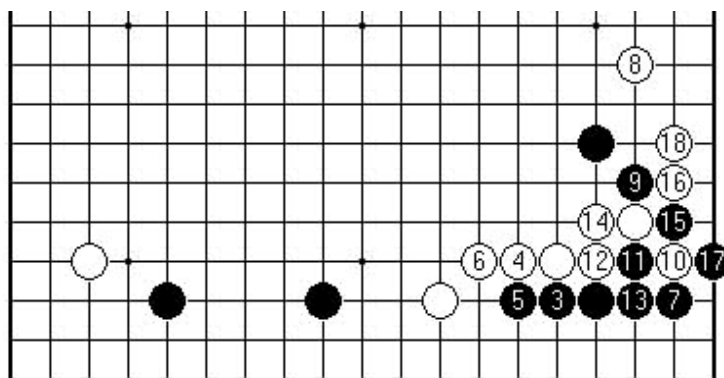


рис. 155

В следующем году, на турнире Тианиан, Као Дауиан сыграл более стандартный ход 4, с целью построить влияние. Черные используют тактику создания очень сильной группы в углу, но оставляют снаружи слабые камни.

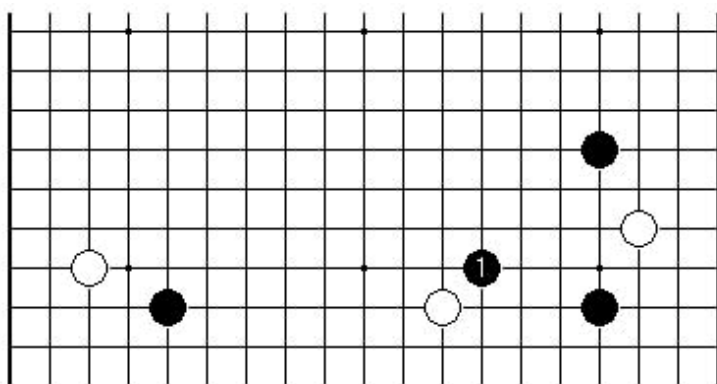


рис. 156

Последняя идея для Черных была показана одним из лучших корейских игроков Сео Понг-су. Черные играют 1, чтобы затеять раннюю борьбу. Сео Понг-су использовал этот ход в партиях 1990-91 годов.

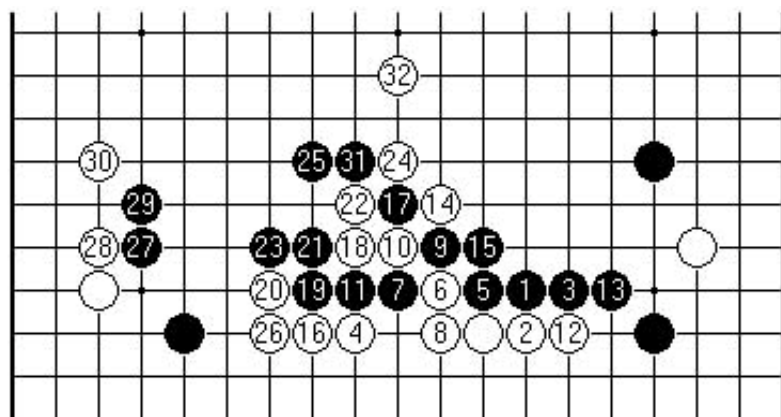


рис. 157

Эта позиция из другой партии Као Дайуана (Кубок TV Asia, 1991). Черные преуспевают в создании поля битвы на нижней стороне. Белые же не сильно пострадали (и впоследствии выиграли).

Очень рано делать какие-либо выводы, но видно, что Черным стоит задуматься над ситуацией в левом углу в такой позиции.

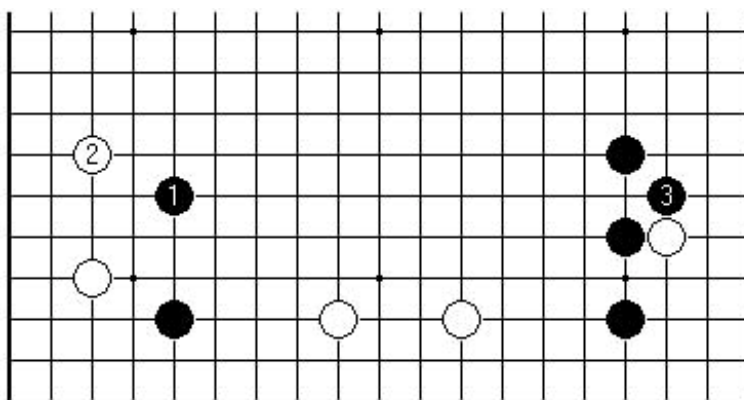


рис. 158

Прыжок 1 в такой ситуации не рекомендуется, так как Белые забирают территории, а у Черных нет никакой атаки, чтобы компенсировать это количество очков (так как белая нижняя группа стабилизировалась).

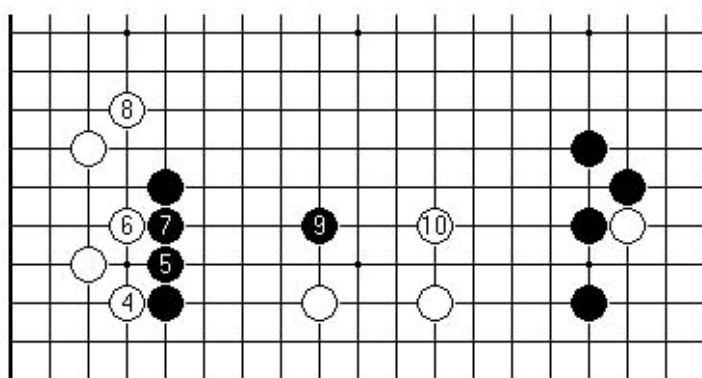


рис. 159

Такая расстановка имела место в партии Те Тикунa против Сакаты в 1980 году на турнире за титул Кисей. Черные используют возможность хода в 9, а затем играют в другом месте. В любом случае, это план, обладающий большими динамическими возможностями.

16. Разработки школы Чь'унг Ам

Чь'унг Ам – название известной корейской академии Го в Сеуле. Также, это название исследовательской группы молодых профессионалов, которые внесли серьезный вклад в репутацию корейского Го, Кореи как Родины секретного оружия фусеки. С момента основания в 1988 году, имя Ли Чанг-хо прославлялось во всем мире. Новые открытия появлялись одно за другим, и трехтомник, выпущенный Корейской Ассоциацией Бадук, содержит тысячи страниц детального анализа. Поразительно, что сегодняшние инноваторы, третья волна Чь'унг Ам, - все находятся в возрасте до 16 лет.

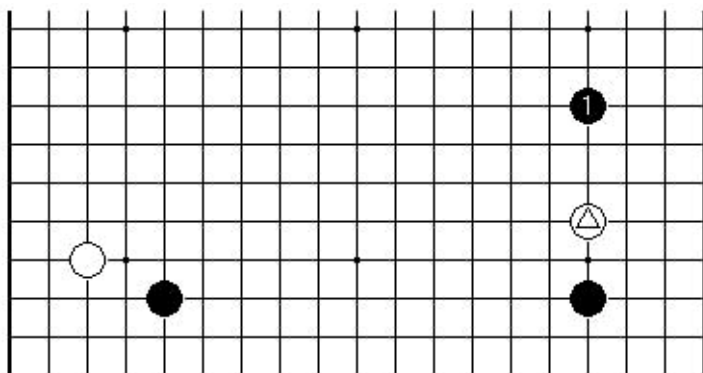


рис. 160

Рассмотрим пример форсирующей игры в «анти-китайской» позиции. Высокое хасами через два пункта («волшебный меч») – рациональный выбор, учитывая поддержку от черного камня в правом верхнем углу.

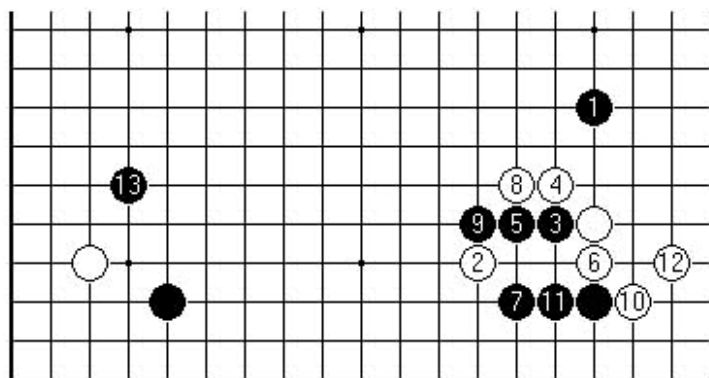


рис. 161

Волшебный меч является одним из самых блистательных открытий двух последних десятилетий, в то время как ряд других сложных джосеки не прижился. Профессиональный подход, темнее менее, воспринимает его достоинства от случая к случаю, в различных партиях и позициях. В такой начальной позиции, волшебный меч использовался с 1990 года в некоторых важных партиях. В марте того года, он был сыгран в партии Те Хун-юна против Сео Понг-су в матче за титул Вангви. Была разыграна последовательность с рис. 161.

Порядок ходов в правом нижнем углу – основной вариант. Белые закрепились. Вопрос состоит в том, как Черные могут развить эту позицию. Нижняя и правая стороны, становятся, в некотором смысле, миаи. Черные могут играть в обеих этих областях. Ход 13 – самый сильный из возможных ходов за Черных.

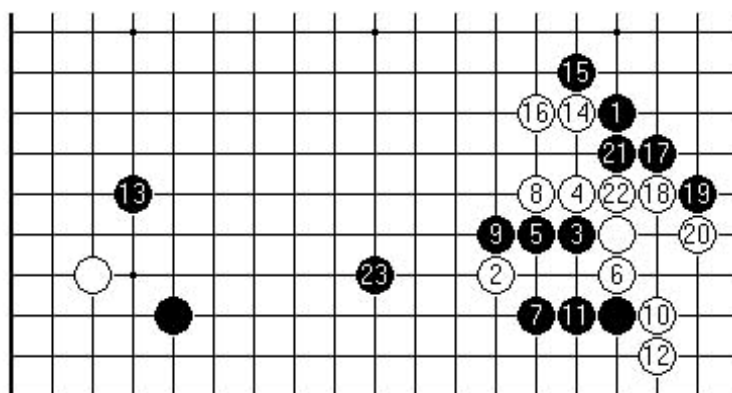


рис. 162

В июне того же года, Кобаяси Коити сыграл подобным образом в партии с Те Тикунем в третьем матче за титул Хонинбо. Те сыграл 12 – более территориально. Этот вариант оставляет спорное разрезание в пункте 22 (если Черный режет, образуется сите). Ход Белых 12 не подрывает черную нижнюю группу. Белые игнорируют ход 13, что, обычно, нежелательно, и усиливаются справа. Черные надеются на развитие по обеим сторонам ходами до 23. Белые, подвергшись атаке, ведут плотную игру.

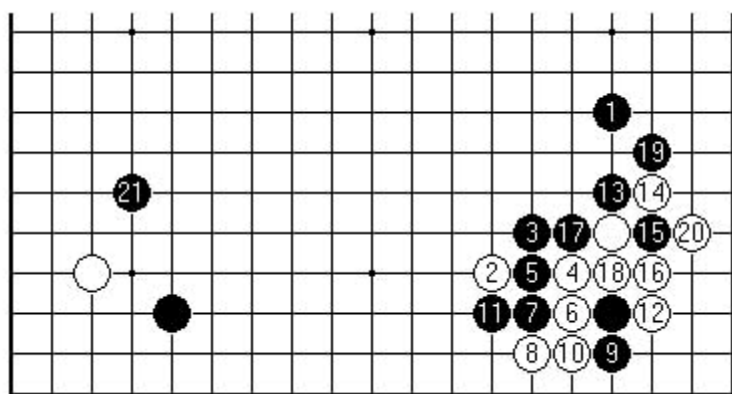


рис. 163

Затем, в июле, а турнире Фузжицу, в полуфинале, была сыграна партия между Рином Кайхо и Кобаяси Коити. Рин сделал ориентированный на влияние ход 3 – изобретение Кадзивары Такео, его предшественника в школе Китани. Возникают сложности, так как Черные ищут лучший способ жертвы двух камней в углу. После хода 21 четко вырисовывается сфера влияния.

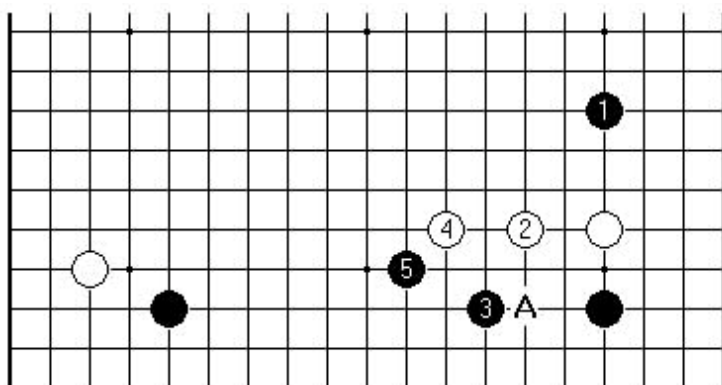


рис. 164

После этого, стандарт перешел к игре на одной стороне. Йанг Йилун в своем анализе (Whole Board Thinking Joseki, том 2) считает ход 2 лучшим ответом. Прыжки 2 и 4 имеют

преимущества, если далее Белые хотят провести атаку с правой стороны. Черные же стоят потенциальную территорию на нижней стороне, избегая разрезания камней. Есть и более тонкий аспект: ход 3 предпочтительнее чем ход А, для того чтобы затем пойти в 5 и сбалансировать область. Но это оставляет слабость, которую Белые могут использовать в будущей борьбе. (Ходы 2-5 также были сделаны в партии за третье место на том же самом турнире между Кобаяси и Те Хун-юном, но в той игре в верхнем правом углу камень находился в комоку.)

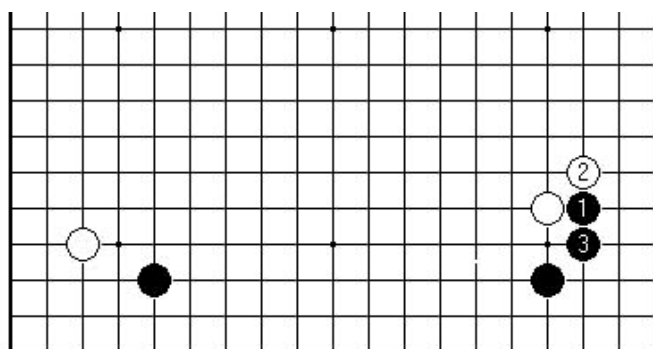


рис. 165

Теперь чаще используется стандартный розыгрыш, который был сыгран в матче между Чангом Хао (Китай) и Кудо Норио (Япония) в 1998 году на международном турнире Тенген-Тианьян.

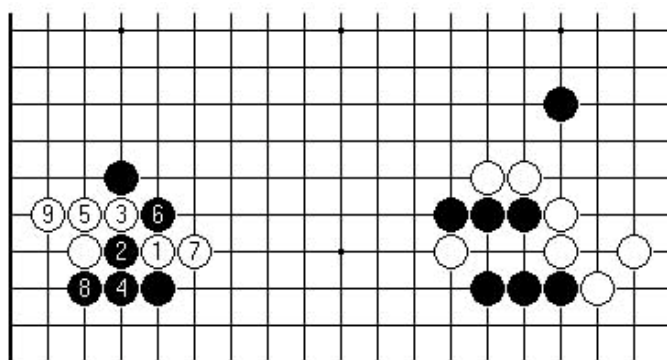


рис. 166

Следует подробнее рассмотреть стиль молодых корейских игроков. Вернемся к партии Те – Сео, с которой началась глава. На рис. 166 показано продолжение – был разыгран левый нижний угол. Здесь мы видим менее известный вариант джосеки «таиша». Белые должны противостоять формированию большой области Черных, поэтому ход 1 будет обязательным. Если ход 5 делается в пункт 6 – это упрощает задачу, но сите-разбивается об черный камень в правом верхнем углу. Таишу называют «джосеки 1000 линий», и это наименование не является преувеличением.

Ход 9 обозначает, что белые хотят попытаться быстро построить живую группу на краю доски. Лучший способ, при помощи которого можно помочь камням 1 и 7 войти в сферу влияния Черных – это нейтрализовать воздействие многоцелевых ходов возле пункта 6.

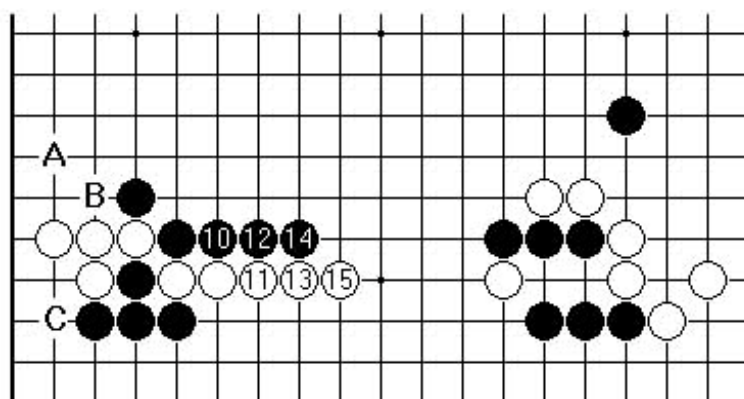


рис. 167

Продавливание ходами 10, 12, 14 – типичный выбор Черных. Ход А – интересная концепция Чь’унг Ам, В – стандартный ход; группа Белых выживает. С – ключевой пункт для глазной формы обоих игроков. Но здесь этот ход за Черных будет слишком медленный.

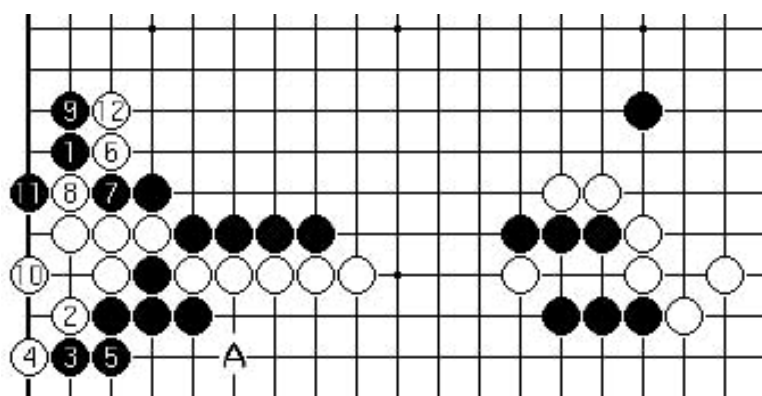


рис. 168

Выбора немного, так как Белые заперты внутри. До 12 хода у Белых не могут начать семей, сходя в А. Нужно провести расчет. Это – очень сложный пример борьбу групп.

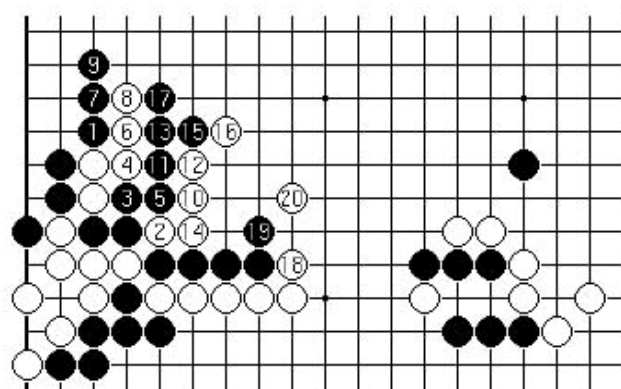


рис. 169

Это – типичный вариант. 1 и 9 – естественные ходы, но позиция очень неустойчивая. Ход 11 сделан в попытке избежать плохой боевой формы, однако это сделало ход 18 еще более мощным. Все заканчивается провалом Черных, так как ход 20 ловит ключевые камни в сеть. Скорее всего, ошибкой Черных был ход 9.

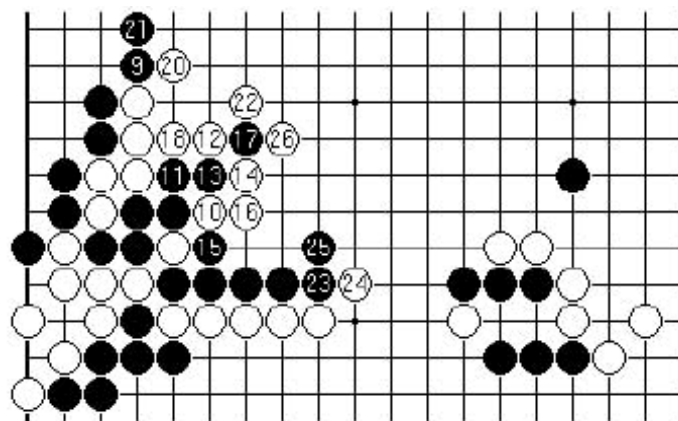


рис. 170

Этот вариант дан в качестве альтернативного продолжения (Ход 19 – соединение групп). В настоящее время изучено множество вариантов жизни и смерти групп на нижней стороне.

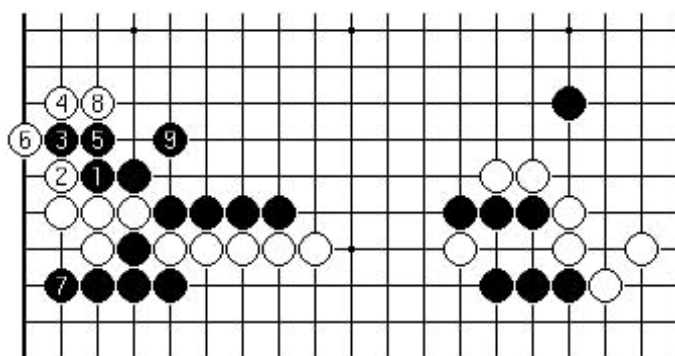


рис. 171

Зная о столь тяжелом продолжении, Черные могут рассмотреть другой, компромиссный вариант игры, с учетом направления. Ходы 1 и 3 позволяют белой группе выскочить. Ход 3 прежде 1 делает разрезание в пункте 5. Предусмотрительность в игре - хороший помощник.

17. Смелое окружение

Другая часть анти-китайской стратегии начинается, когда черные наносят высокое какари. Белые отыгрывают джосеки вместо ответного какари на правый угол.

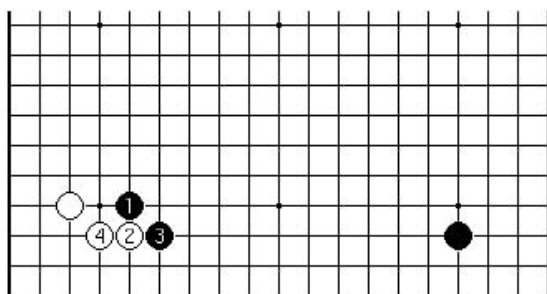


рис. 172

Хороший вариант для белых. Теперь у них есть множество вариантов для развития стороны как некоего целостного образования.

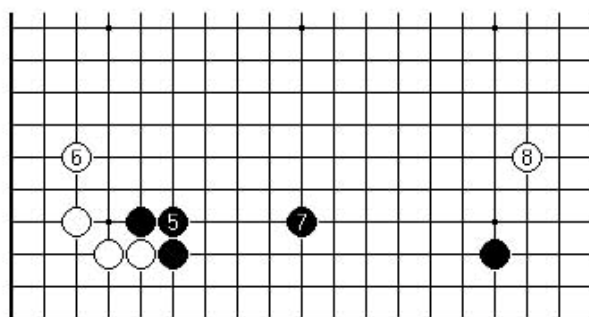


рис. 173

Завершая розыгрыш угла, Черные ставят камень 7 высоко, для создания баланса. Это – стандартная позиция для игры в стиле Кобаяси. Ход 8 также стандартный. Он сделан на 1 линию дальше, чтобы уберечься от строгих хасами.

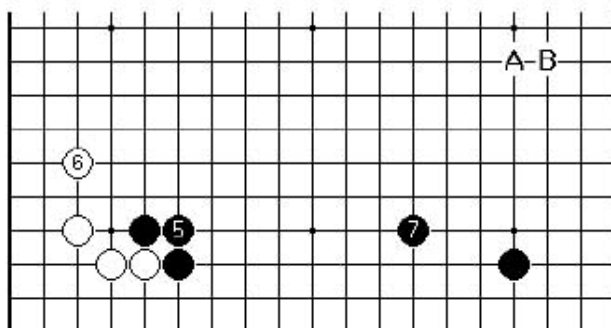


рис. 174

Ход 7, который может показаться любопытным, - еще один стандартный ход. Черные надеются построить китайскую конструкцию (ход А или В), после чего они получат область влияния. Для Белых лучшим ходом будет В или около него. Положение камня 7 воздействует на угол – Белые держатся на расстоянии, Черные стараются не допускать переконцентрации в этом месте. Борьбу на нижней стороне можно пока отложить, Белые отдают предпочтение ходам на правой стороне.

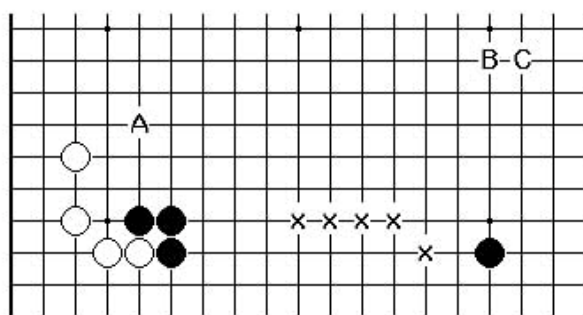


рис. 175

Другие варианты здесь включают ход А (Фудзисава Шуко против Кобаяси Коити, 1987, титул Мейдзин) и китайское построение (В или С). Низ остается открытым, и у белых есть выбор для вторжения – любой из пунктов «х». Белые нацелены на левую черную группу, но поскольку она может убежать в А, построив хорошую форму, следует избрать другой план, позволяющий проконтролировать рост территории Черных в правом углу.

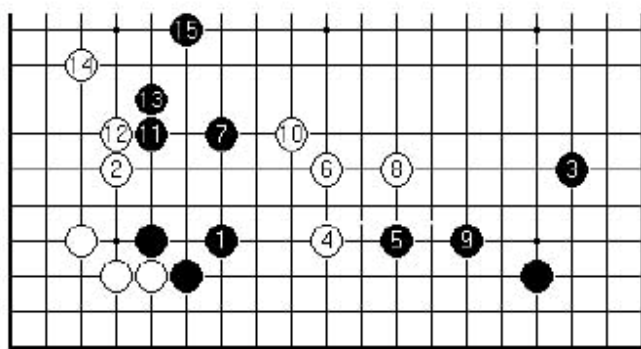


рис. 176

Другой прием – соединение ходом 1 и постанова шимари - 3. В этой китайской партии 1987 года Ние Виепинг совершил легкое вторжение 4. Оба игрока получили территорию и задумались о слабой группе.

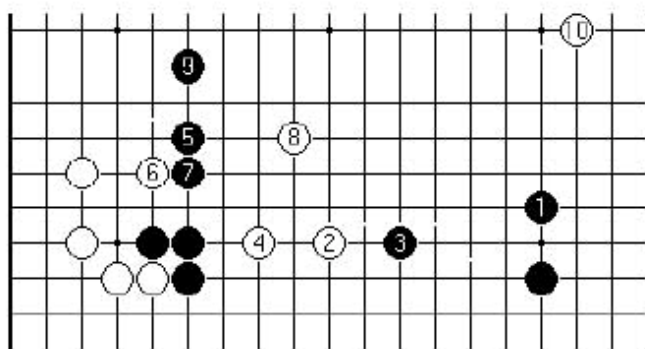


рис. 177

За несколько недель до этого, на турнире Тенген в Японии, в матче Исигуре – Авадзи была разыграна такая позиция (рис. 177).

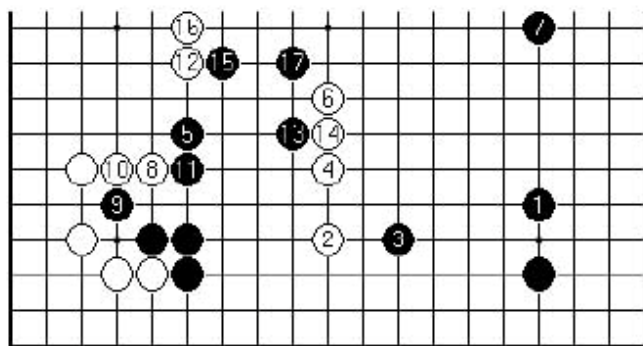


рис. 178

Через некоторое время после этих двух партий была сыграна еще одна – Фудзисава Шуко против Рина Кайхо, титул Оуза. Складывался новый шаблон борьбы, где Черные забирали правый угол и переключались на группу слева, не заикливаясь на китайском стиле.

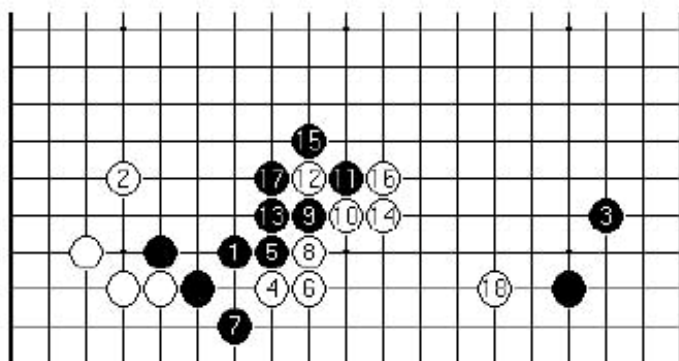


рис. 179

Эта идея достигла апогея, когда Като Масао разыграл такую комбинацию в матче против Кобаяси Коити в третьей игре за титул Кисеи в начале 1988 года. Ход 3 – самое обычное шимари, действует эффективно, когда Черные начинают борьбу ходами 9 и 11.

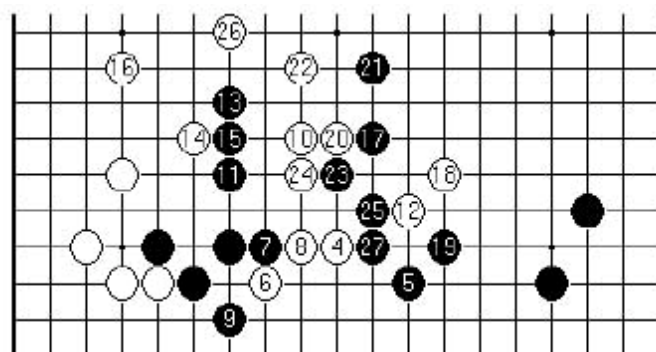


рис. 180

Позднее, в том же году, этот образец был повторен (Хасимото Седзи – Рин Кайхо, титул Дзюдан) Началась очень ранняя борьба и плотная игра.

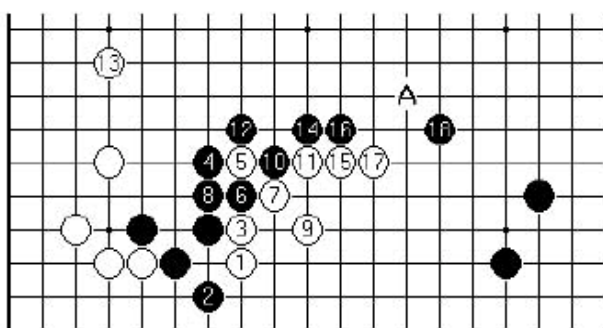


рис. 181

Затем была партия в 1989 году - второй матч за титул Мейдзин (Авадзи Шузо против Кобаяси Коити). Разгорелась борьба групп после того, как Белые сходили в 3. (Если прокомментировать локальную позицию, ход 18 лучше было бы сделать в А.) Позже, было сыграно еще две партии в 1991 году.

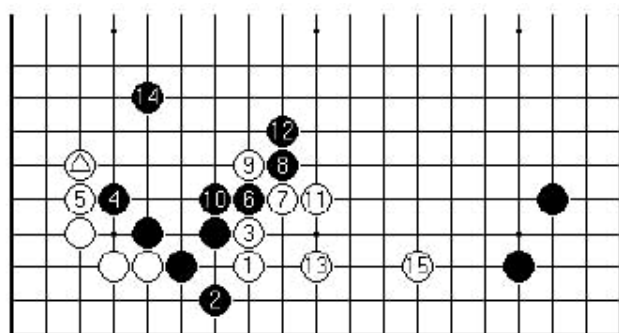


рис. 182

Это - партия из китайского турнира. Камень, отмеченный треугольником, был поставлен для создания плотности. Другая партия – Хасимото против Гото, титул Госей, - повторила ходы из партии Като – Кобаяси, и это стало определяющим моментом.

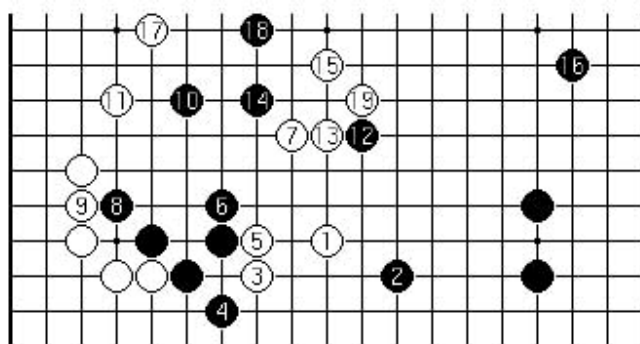


рис. 183

У меня есть собственный интерес к этой комбинации, так как я использовал ее за черных в матче Чемпионата Великобритании 1997 года против Мэттью МакФейдена. В начале было использовано диагональное фусеки. Наша любительская борьба дается без комментариев. Мэттью придерживался «стандартной» игры, а мою хорошую комбинацию можно назвать моментом начала целостного восприятия стороны.

Подведем итоги по «анти-китайской» стратегии. Она стала основной в 80х годах и породила множество идей. С момента матча 1978 года за титул Кисей - где Черные упорно строили китайскую формацию и где Като Масао блистательно одержал верх над гением Фудзисавой Шуко, - «анти-китайская» стратегия стала очень живучей концепцией в игре за Белых, заставляющей соперника неожиданно менять изначальный план игры.

18. Кобаяси стиль

Китайский стиль походит по темпераменту не каждому игроку. Важным изобретением стал энергичный, решительный стиль игры, названный в честь Кобаяси Коити.

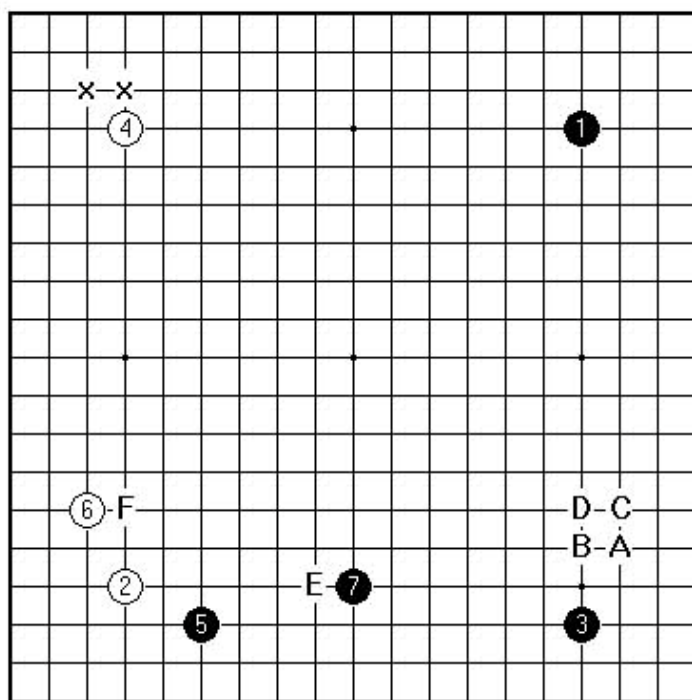


рис. 184

Черные распространяются по нижней стороне (камень Белых в левом нижнем углу должен быть в хоси). После этого гипотетическое шимари Черных ходом А сформировало бы идеальную область. Для Белых весьма естественно желание противостоять этому. Серьезные теоретические дебаты разгорелись вокруг лучшего хода Белых (А, В, С, D) в 80х годах. В настоящее время стандартом считается ход С; D также встречается в партиях и описан Го Сейгеном в его книге.

Фактически же, существует множество различных комбинаций ходов. Начиная по порядку, белые могли бы сделать ход в левый верхний угол в один из пунктов «х»; ход 6 мог бы быть в F, ход 7 – в E. Эти вариации имели место в профессиональных партиях 80х годов, часто, но не всегда с участием Кобаяси. Его имя заслуженно присвоено этому построению – в тот период игрок показывал свои наилучшие результаты. («Поздний» Кобаяси играл 5 в А, оставляя большой пункт 7 незанятым, обычно Белые тут же его забирали).

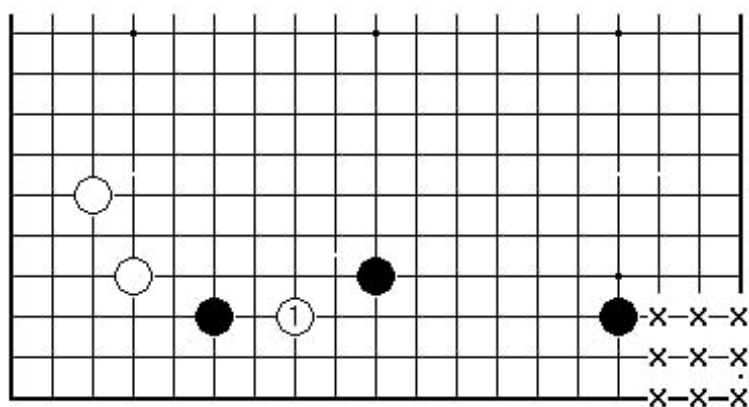


рис. 185

С теоретической точки зрения, пункты «х», показывающие глазное пространство в углу, играют важную роль в стабилизации области Черных вдоль стороны. Белые могут вторгнуться ходом 1. То, как Черные будут бороться, зависит от количества пунктов до правого камня. На это, в свою очередь, влияет то, насколько хорошо закреплен правый нижний угол.

Таким образом, то, как близко Белым стоит делать ход возле правого нижнего угла, является основным вопросом. Популярность Кобаяси стиля заключается в том, что белым приходится играть сдержанно.

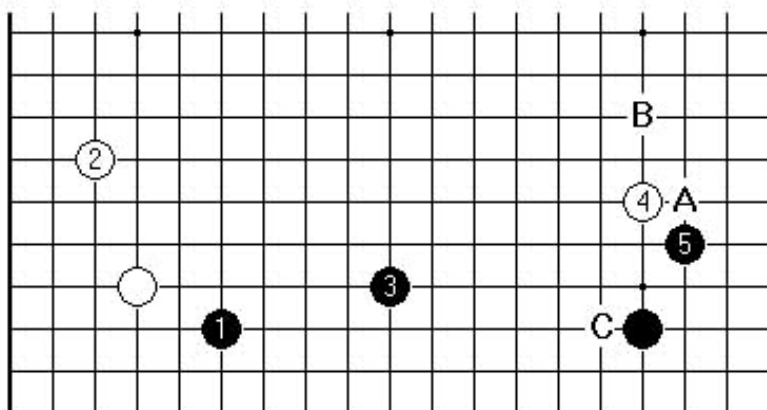


рис. 186

Одна из ранних партий с этим построением (Рин – Шимакура, Кисей, 1987) проходила следующим образом (рис. 186). Белые сделали ход в другом месте, затем была последовательность Черные – А, Белые – В. Это – легкий путь игры; в дальнейшем, белые нацелены на ход С.

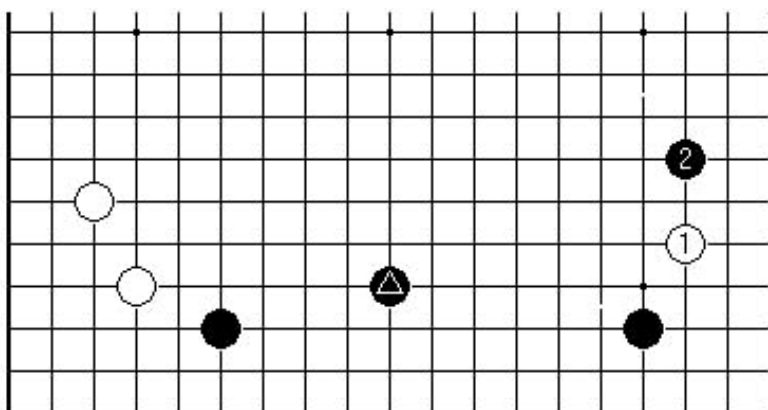


рис. 187

В духе профессионализма – сначала попробовать низкое какари. Когда Белые заинтересованы в быстром получении жизненной формы, этот ход – самый естественный. Из-за присутствия отмеченного черного камня, Черные играют строгое хасами 2. Теперь выбор у Белых ограничен. Множество «книжных» вариантов здесь приводит к тяжелой борьбе. Диктовка своих условий противнику и использование максимально лучших ходов – отличительные черты стиля Кобаяси.

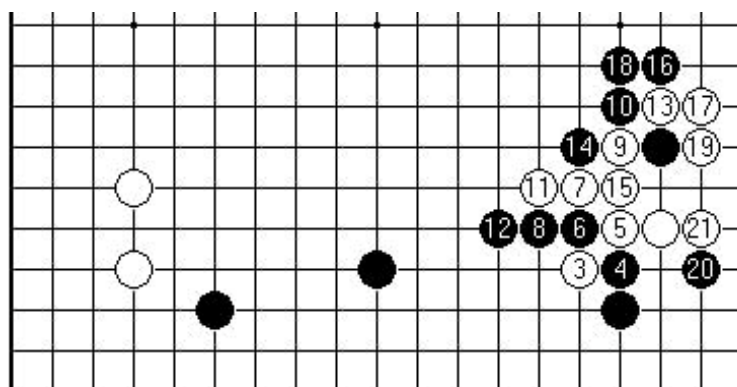


рис. 188

Так было сыграно в партии Кобаяси – Такемия 1980 года, Хонинбо, где Такемия одержал победу.

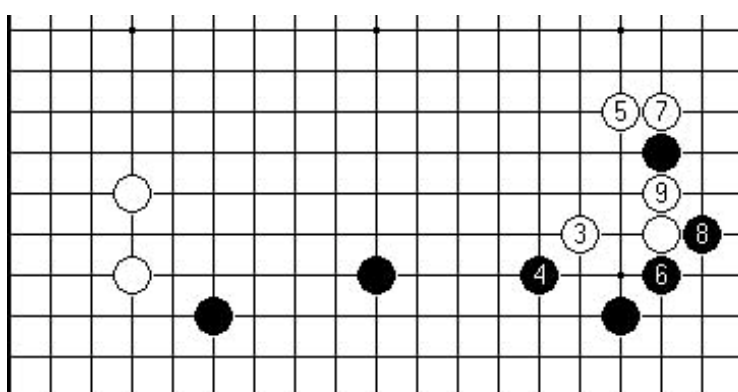


рис. 189

В 1982 году решающий пятый матч за титул Тенген между Катаокой и Като продемонстрировал использование типичных ходов 6 и 8, забирающих угол. Черные владеют и инициативой и территорией. Этот вариант – более адекватный для Черных. (Катаока выиграл партию на 0.5 очков)

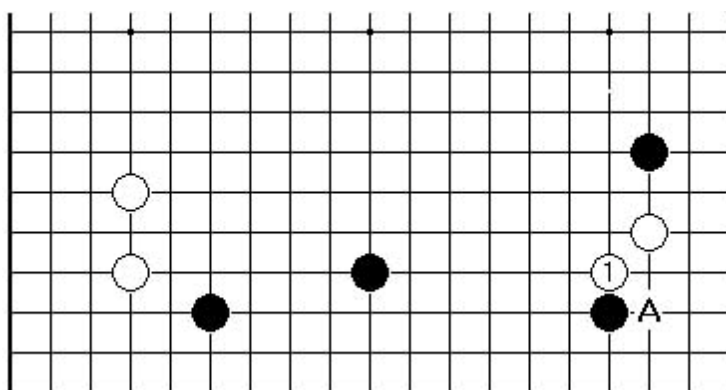


рис. 190

Согласно Йанг Йилуну (Whole Board Thinking Joseki, том 1), В такой позиции ход Белых 1 – правильный, так как сомнительно, что Черные будут играть в А, защищая угол.

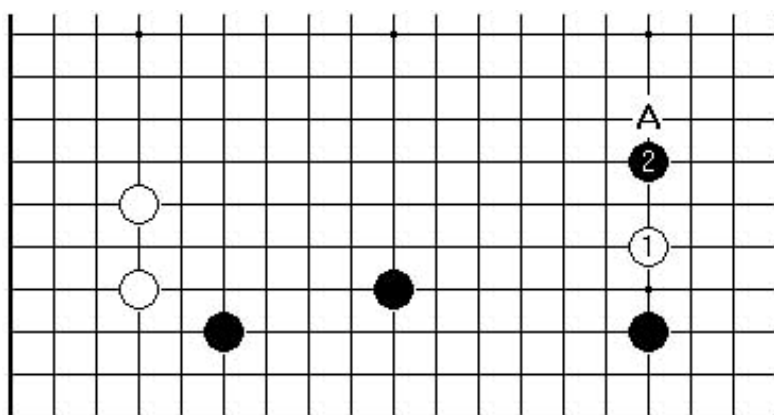


рис. 191

С точки зрения любительского Го, высокое какари 1 – обычный ход в такой позиции. В ранних партиях Те Тикун ставилось строгое хасами 2. Теоретические исследования также включали ход А – уже известный «волшебный меч». (Ход 2 иногда называют волшебным кинжалом, по крайней мере – в Великобритании.)

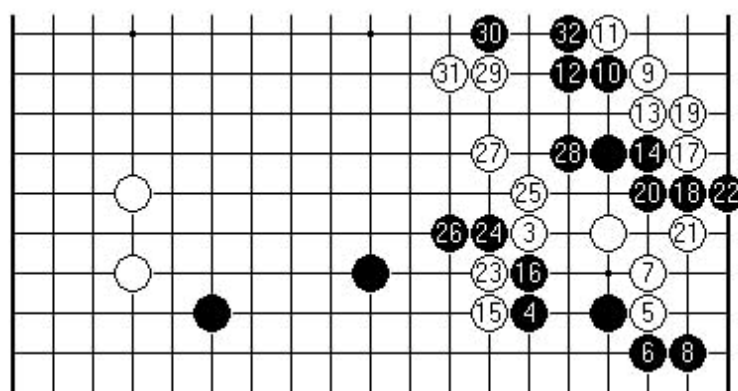


рис. 192

Этот розыгрыш – из партии Те – Отаке, Какусей, 1981 год. Начинается грандиозная борьба, так как Белые отказываются от мирного хода 5 в пункт 26.

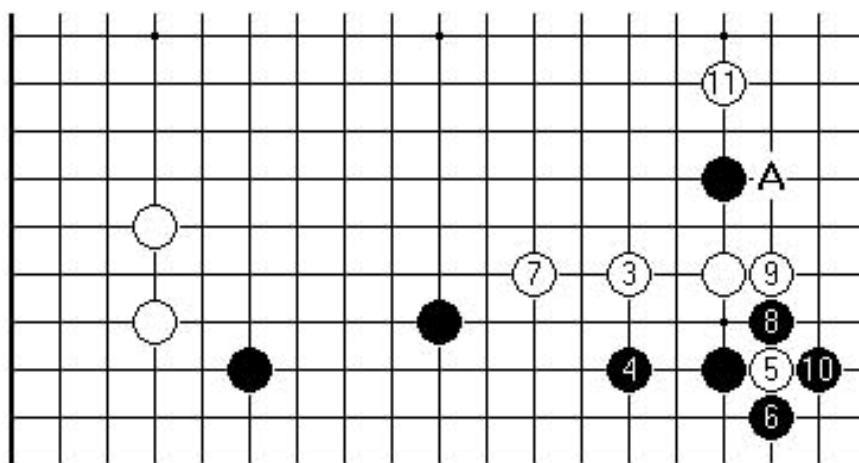


рис. 193

позже, в том же году, В партии Те – Ширази (Хонинбо) ситуация развивалась более мирно, так как Черные позволяют белым соединиться в А Это означает, что ход 5 предотвращает удар черных в пункт 9, минимизируя потери.

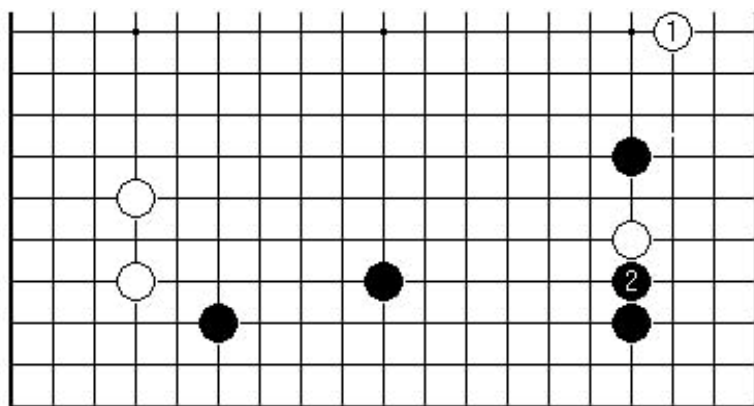


рис. 194

В китайской партии 1985 года, белые сыграли 1, с целью занять позицию на правой стороне. Черные (Као Дайуан) забирают угол солидным ходом 2.

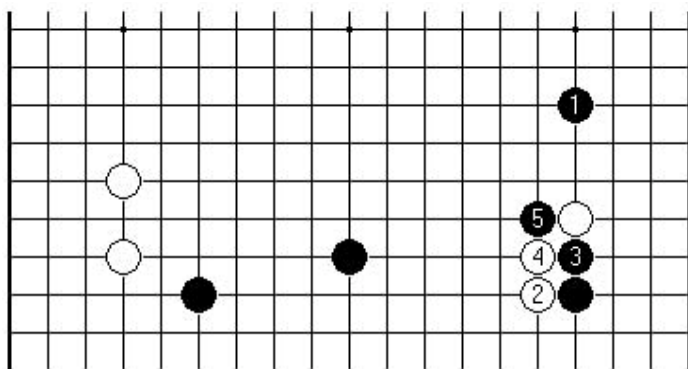


рис. 195

Если Черные выбирают «волшебный меч», белые имеют гораздо больший выбор вариантов. Ход 2 – самый захватывающий вариант. Китайская звезда, Йу Бин, разыграл этот вариант за обе играющие стороны в 1996 году.

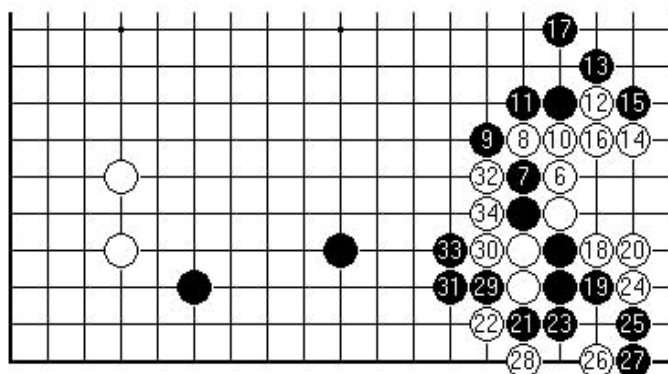


рис. 196

Когда он играл за Черных, события развивались так, как показано на рис. 196. Черные получили влияние, и при помощи жертвы спасли угол. Другие варианты можно найти в книгах Йанг Йилуна и Го Сейгена, но ими не исчерпываются знания об этой конструкции.

19. Кобаяси стиль: дальнее какари

На сегодняшний день самый стандартный вариант игры против формы Кобаяси – сдержанное какари через два пункта (огейма - какари).

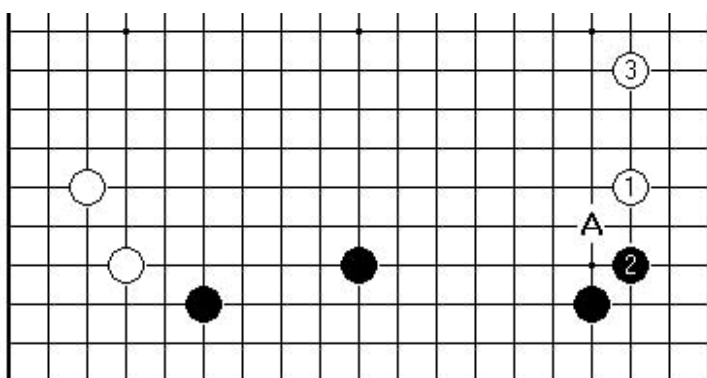


рис. 197

Если Черный забирает угол ходом 2, Белые ставят никкенбираки. Другой популярный ход для Черных – А, направленный на формирование области на нижней стороне.

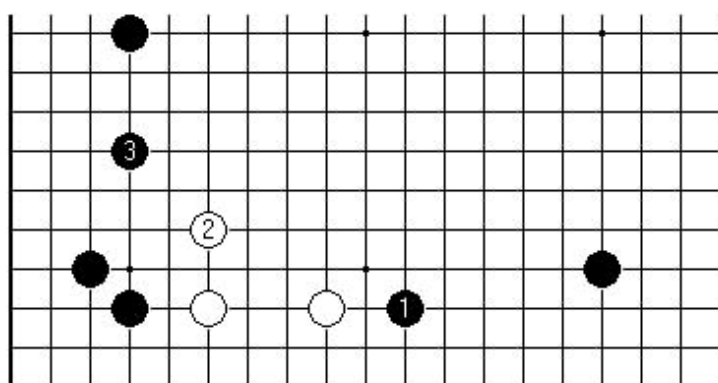


рис. 198

Черные могут затем продолжить 1 (немедленно или через некоторое время). 2 становится ключевым пунктом. Если Белые не займут его, Черные сами пойдут туда и построят на атаке большую область влияния.

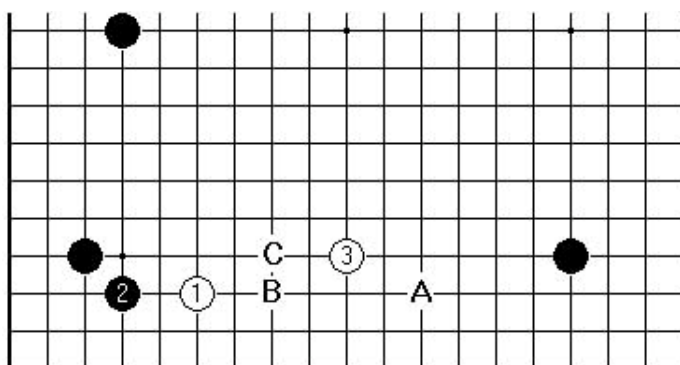


рис. 199

Распространение 3 было сыграно Те Тикунем (1986 год, Кисей) в партии против самого Кобаяси Коити. Фактически, это не новый ход (он появлялся в матче турнира Синдзин-О 18 месяцев назад). Естественный ответ Черных – А; в настоящее время активно используются варианты В и С.

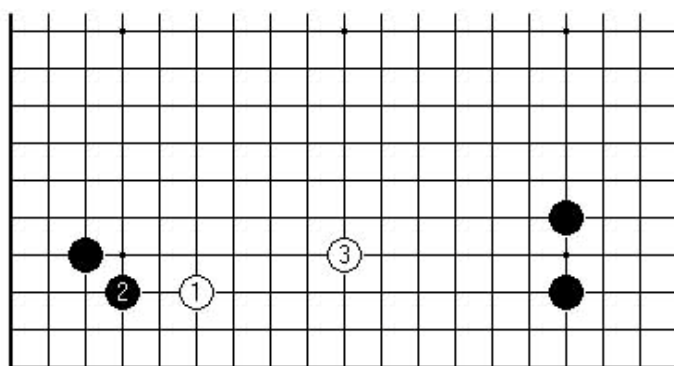


рис. 200

еще в 1949 году Го Сейген испробовал ход 3 против Сугиучи. Тем не менее, у этой формы существует загадочное свойство. Согласно обычной логике, если группа строится внутри области влияния противника, она должна обеспечить себе базу. То есть более логичным было бы распространение по третьей линии.

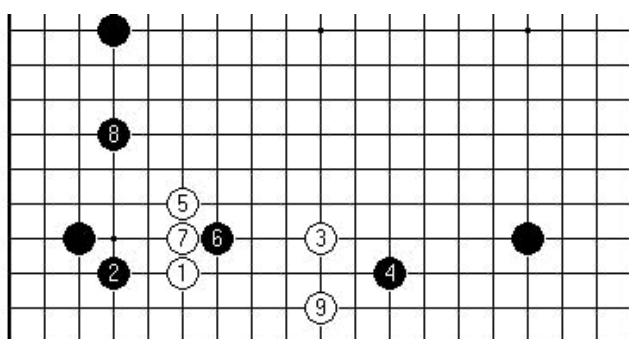


рис. 201

В книге “Jungusuk in Our Times”, выпущенной Корейской Ассоциацией Го, показан такой вариант. Белые строят влияние и подготавливаются к вторжению. Идея хода 6 – усложнить ситуацию для Белых и далее – игра в другом месте. Ход 9 становится обязательным. В любом случае, ход Белых 3 имеет сложности в развитии.

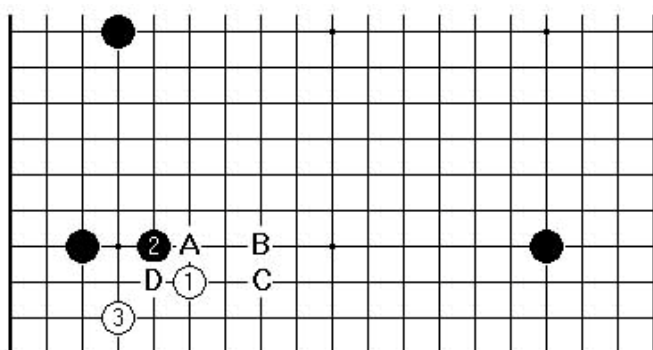


рис. 202

Если Черные играют ханэ, Белые скользят вниз, на вторую линию. Это – стандартный ход. У Черных есть три ответа: А, В и С. Эти варианты часто пробуются игроками в расчете использовать дефекты формы Белых.

Также известны случаи использования хода 3 в А. Ответом черных будет ход D. Затем Черные обычно ставят хасами. чтобы не дать Белым построить базу на стороне.

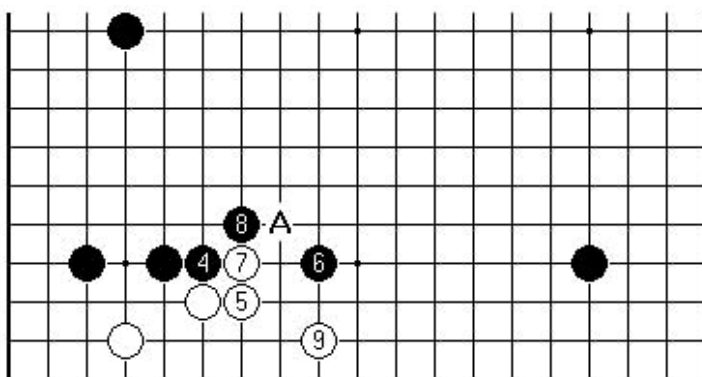


рис. 203

Например, такой вариант популярен в современных китайских партиях. Белые осторожно реагируют на накрывающий ход 6, который также служит распространением для Черных. Разрезание в А откладывается; Белые строят базу ходом 9.

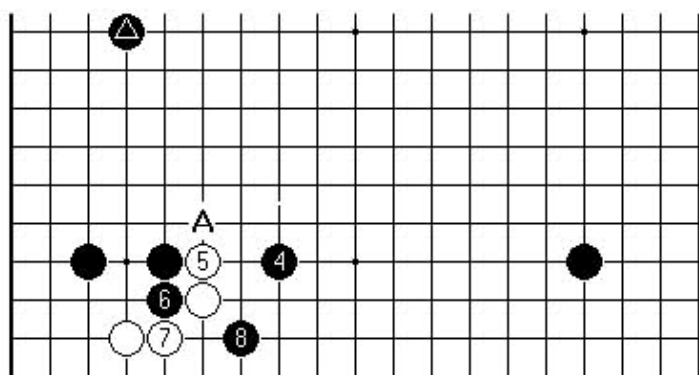


рис. 204

Ход 4 может показаться идеей для соединения групп, но с большим акцентом на атаку. Есть также сложный вариант с ходом 6 в А, но его перестали использовать, так как он не задействует отмеченный камень эффективно. Теперь ход 6 – стандарт. Что же произойдет, если сразу делать ход 8?

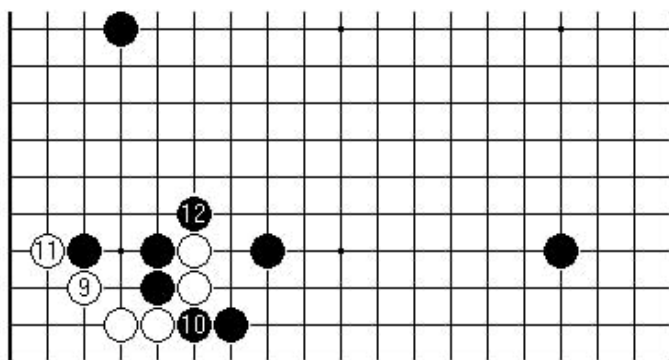


рис. 205

В партии между Рином Кайхо и Рю Шикуну (2ой матч за титул Тенген, 1996 год) Белые сопротивлялись, отдавая очки в углу за внешнее влияние. Результат сложно оценить. Есть опасность, что не все камни Черных будут эффективно использованы.

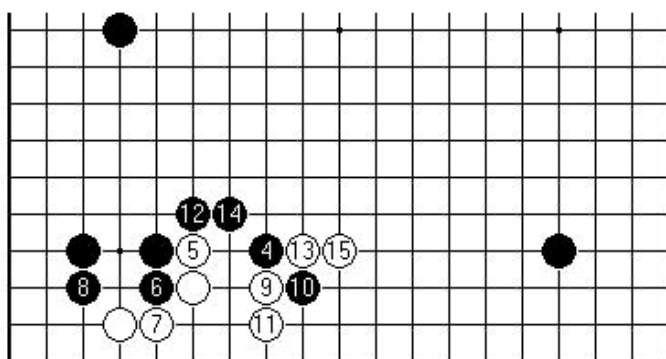


рис. 206

Таким образом, чаще всего Черные защищаются ходом 8. Это дает Белым защититься от нодзоки снизу. Этот вариант использовался не один раз.

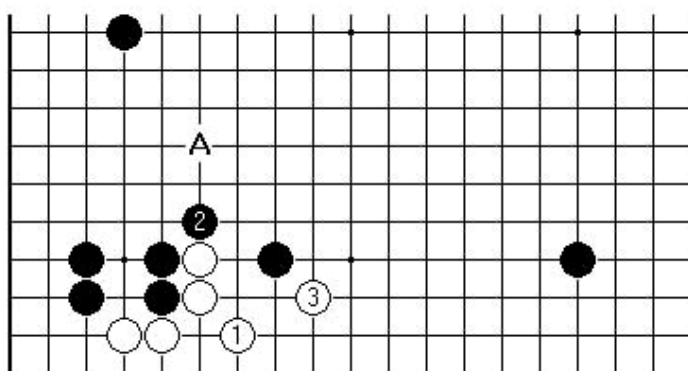


рис. 207

Это – альтернативная идея Ма Ксиаочуна. Белые спокойно играют 1 и 3, затем через какое-то время вторгаются в А. Больше количество вариантов можно найти в 10 главе книги Гуо Джуан «The World of Chinese Go».

20. Распространение Такаги

Такаги Соичи, 9 дан, - изобретатель одного из самых прославленных стилей Го среди японских профессионалов. В 1986 году он начал разыгрывать вариацию Кобаяси стиля, где Черные сразу же делают ход на середину стороны.

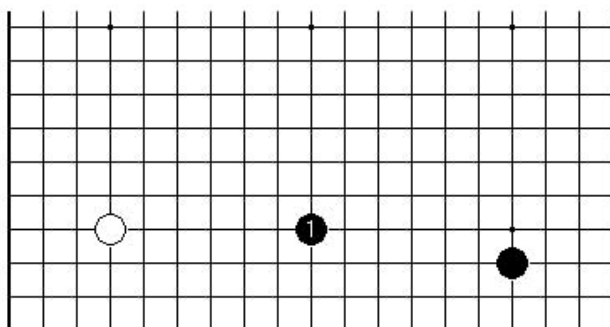


рис. 208

Эта идея не является стандартом Го, но имеет свои преимущества. Она появилась в двух важных партиях – третья финальная игра 1986 за титул Хонинбо между Ямаширо и Такемией и третья финальная игра 1989 года за титул Кисей между Кобаяси и Такемией. Из последних партий – она была использована в партии на одном из китайских турниров.

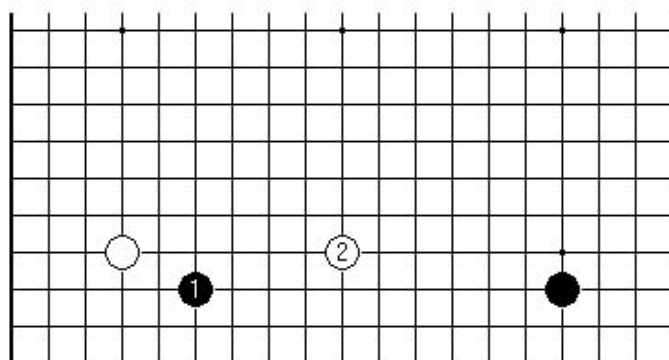


рис. 209

В случае соперников Такемии, основной мыслью, скорее всего, было стремление избежать хасами. Если Черные вторгаются в сан-сан, Белые начинают строить большую область влияния. Также выбор немедленного распространения может являться характеристикой сдержанного стратегического контроля.

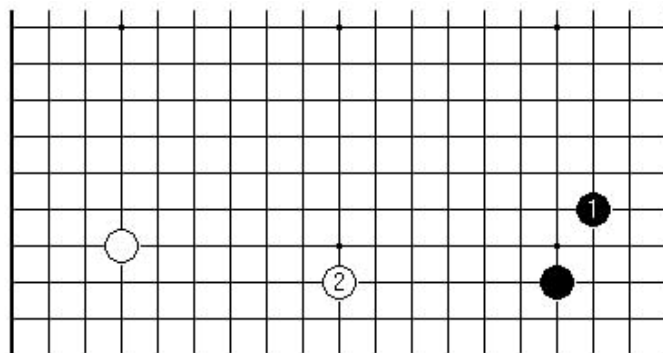


рис. 210

В литературе по Го этот ход практически всегда отвергается. Шимари 1 считается большим пунктом, чем распространение 2. Конечно же, в современных концепциях этот принцип часто опровергается.

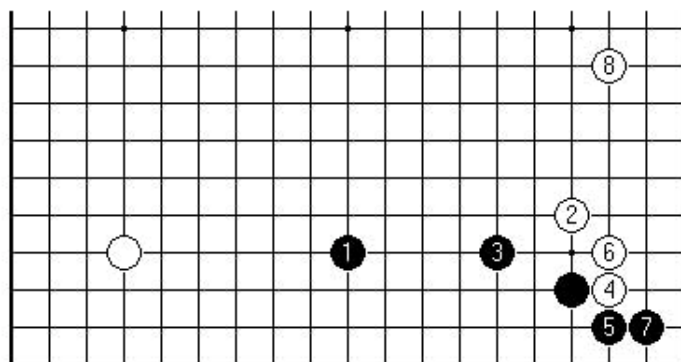


рис. 211

Территориальная игра 1-3 за Черных не принесет прибыли. Черные набирают очки, но их позиция не имеет хорошего дальнейшего развития.

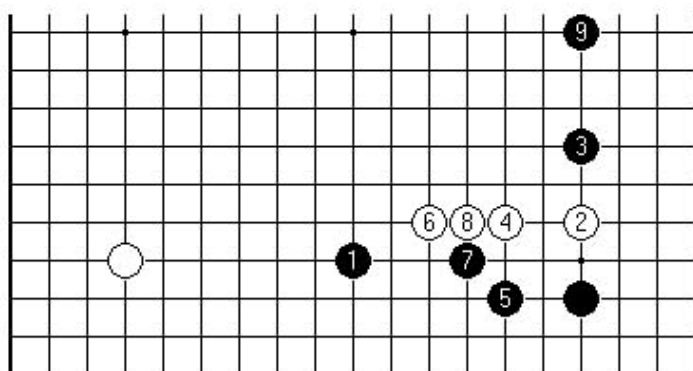


рис. 212

Черные должны наилучшим способом использовать камень распространения. Они ставят хасами 3. В этом случае Черные быстро развиваются по обеим сторонам, а группа Белых – пока что слабая.

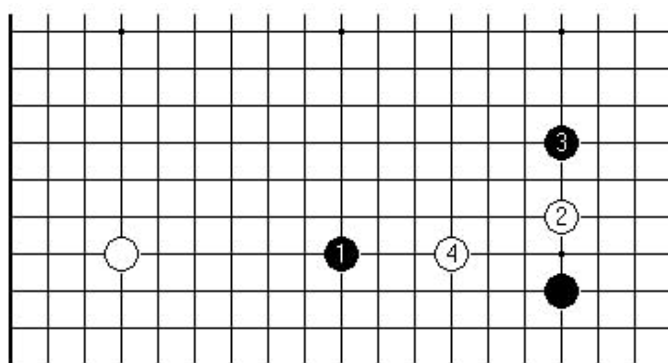


рис. 213

В партии Такаги – Фудзисава Шуко на турнире Дзюдан 1987 года, Белые испробовали ход 4, развязывая раннюю борьбу. Если Белые будут играть столь безнаказанно в области, где Черные сильны, игра становится благоприятной для Черных.

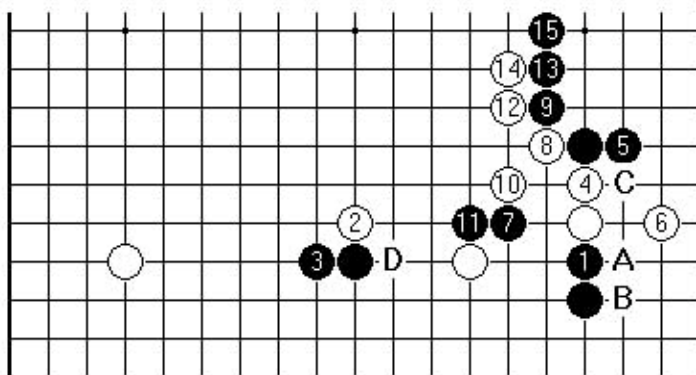


рис. 214

Здесь показано продолжение партии. Затем Белые играют в D, чтобы выбежать в центр еще одной слабой группой. Ход 6 подвергся критике. Вместо него, Белым следовало разделить две группы Черных ходом А (далее Черные – В, Белые - С). Это уменьшает количество степеней свободы у двух камней выше, включая 5й.

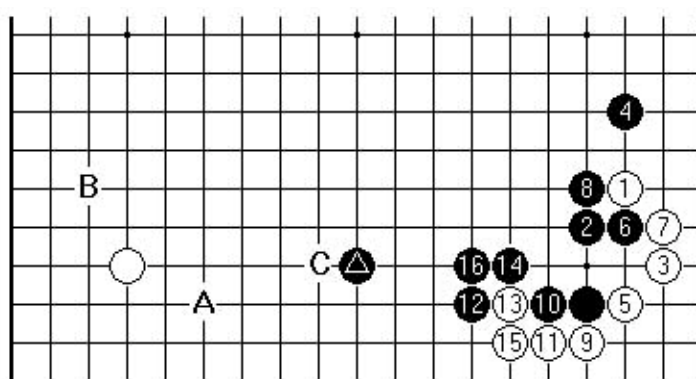


рис. 215

Правый угол разыгрывается по стандарту, рассмотренному в первых двух главах. Следует подумать, будет ли обмен ходами – Черные – А, Белые – В – выгодным. Например, в этой партии 1989 года Черные отдают угол, получая большое внешнее влияние. Нижняя сторона остается открытой. Белые могут позднее прорваться туда от камня 15. таким образом обмен А-В можно не производить. Европейский чемпион Ли Хек сказал, что для этого камень, отмеченный треугольником должен находиться в С.

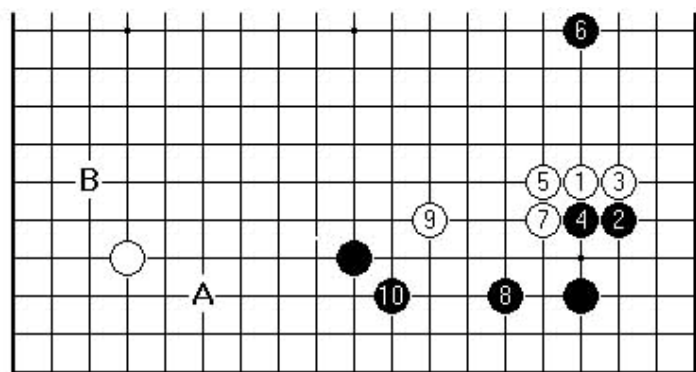


рис. 216

В партии Кобаяси – Такемия 1989 года, белые нанесли какари ходом 1. Это стандартная линия игры Такемии. Затем они атакуют камень 6, пользуясь влиянием своей сильной группы. Профессиональный комментарий говорит о том, что Черные получили прибыль тем, что не играли обмен А-В. После хода 10, Черные могут сделать ход в В.

21. Анти-Кобаяси : двойное какари

Немедленное какари Белых – обычная ситуация в игре. Таким образом, Белые предотвращают постановку формы Кобаяси.

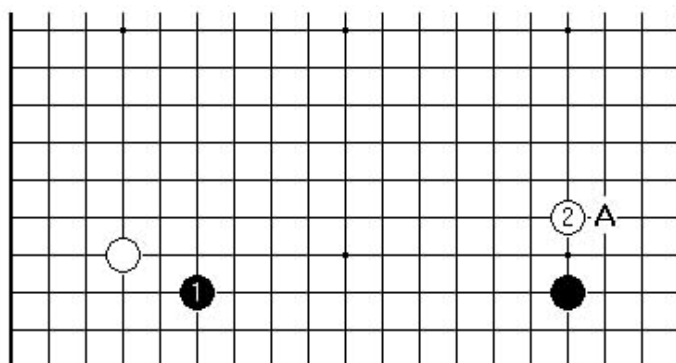


рис. 218

Какари 2 – ожидаемый ход. Ход А вместо 2 часто использовался в 90х годах , особенно в Корее, но он так и не стал стандартом.

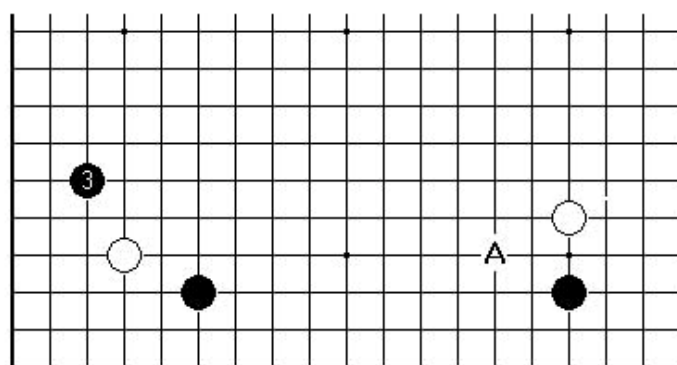


рис. 219

Идея, которую мы рассмотрим – двойное какари в левом нижнем углу. Преимущество высокого какари Белых состоит в том, что далее у них есть шанс сыграть в А. Это – ключевой пункт для построения влияния, и если Белые занимают его, Черные не смогут продолжить построение области на нижней стороне.

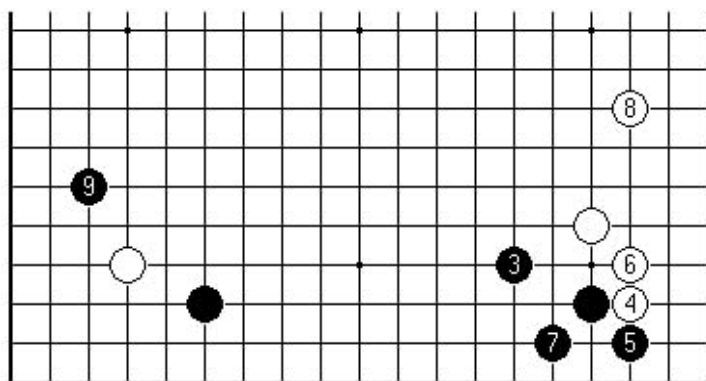


рис. 220

Также возможен вариант спокойной игры в 3, как в партии Чжоу Хейанга против Шао Вейганга. Белые отыграли в углу, чтобы избежать жесткой атаки, затем Черные ставят

двойное какари. Преимущества такой игры будут замечены позднее, как только мы рассмотрим незамедлительное двойное какари.

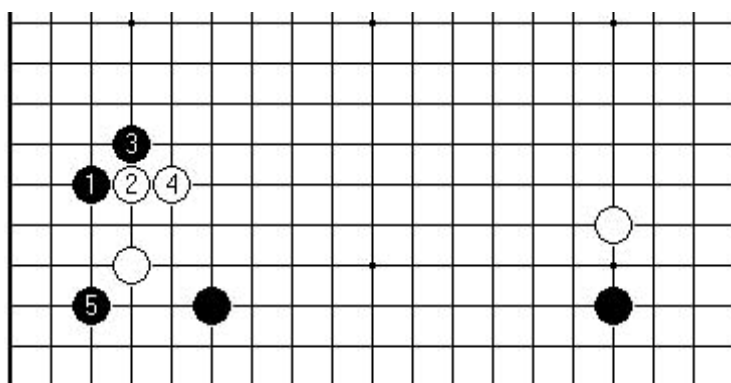


рис. 221

Существует более десяти вариантов с двойным какари, использующихся в профессиональных партиях. Лишь три из них подтвердили свою репутацию, по крайней мере, при наличии белого камня в хоси в левом верхнем углу. У белых есть выбор стороны, с которой играть контактный ход 2. Ход 5 – единственно возможный для постановки группы.

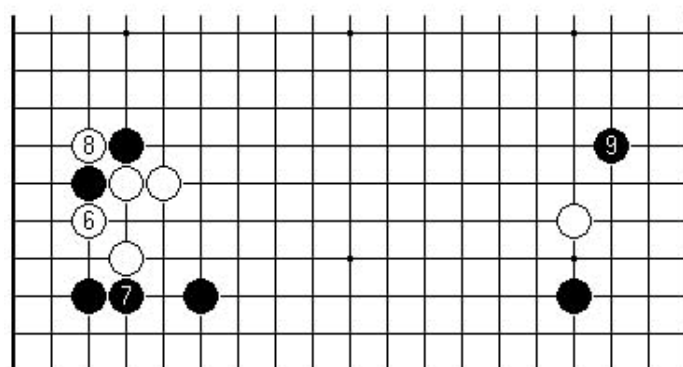


рис. 222

Это – розыгрыш из первого матча за титул Кисей 1983 года (Фудзисава Шуко – Те Тикун), где совершенно неожиданно появилась следующая комбинация ходов (рис. 222). На самом деле, такая последовательность была уже известна в Китае. Стратегия состоит в том, что Черные строят территорию по нижней стороне, не пытаясь развиваться по обоим направлениям.

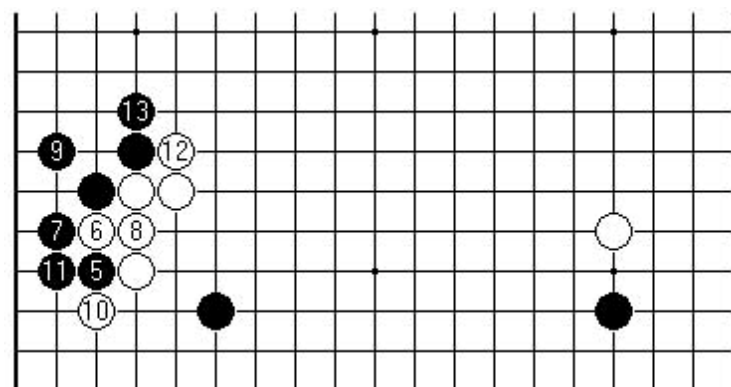


рис. 223

Другая популярная идея для Черных – контактная игра на левой стороне. Черные строят хорошую форму и не отдают Белым территорию в углу. Такая позиция много раз встречалась в китайских и корейских партиях. Далее мы рассмотрим, как Белые поступят с нижней стороной.

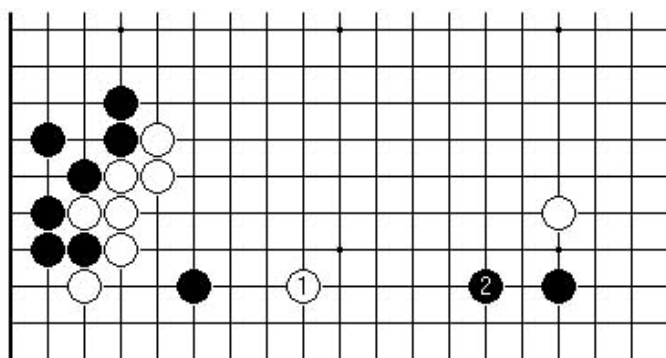


рис. 224

Были партии, где Белые сразу же ставили хасами 1, а Черные делали солидный ход 2. Белые не забирают территорию, так как сохраняется отрезание белого камня, а также возможность побега в центр.

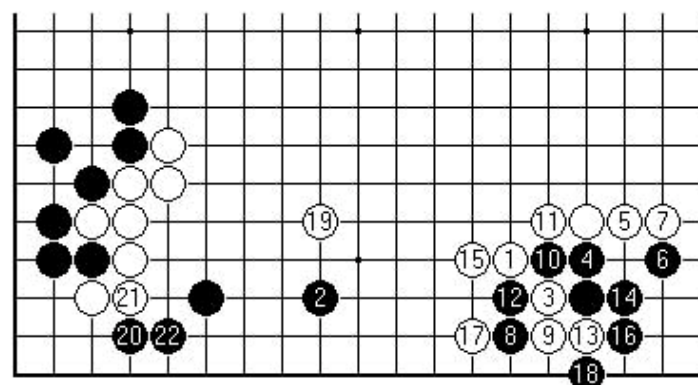


рис. 225

В партии Сео Понг-су против Ли Чанг-хо 1989 года, Белые ударили в ключевой пункт 1, Черные стабилизировали камень на нижней стороне ходом 2. План Белых по построению большой сферы влияния вступил в действие, и далее в партии последовала жесткая борьба.

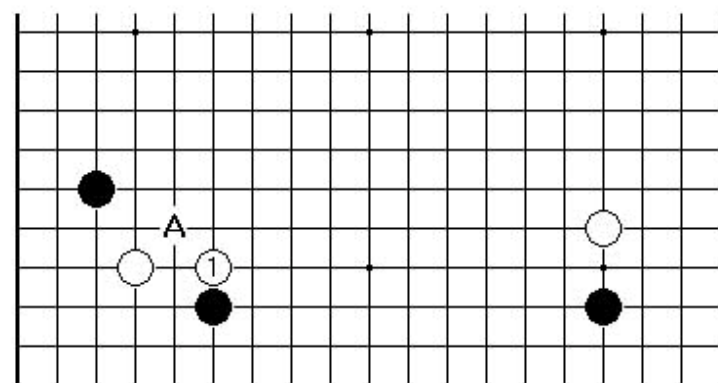


рис. 226

Другая возможность – контактный ход Белых на нижней стороне. В некоторых партиях также можно было увидеть ход А.

22. Анти-Кобаяси: цуке с внешней стороны

Есть другой проработанный вариант для Черных ответа на высокое какари. Он предполагает раннее начало борьбы.

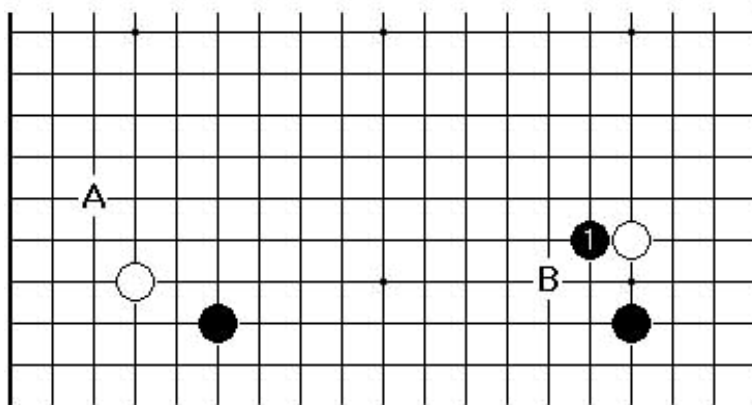


рис. 229

Когда Черные играют цуке 1, игра становится совсем не такой, как если бы они поставили цуке с другой стороны камня согласно популярной джосеки. Ход 1 имеет ряд отличительных свойств:

- он борется и за сторону, и за внешнее влияние
- он более форсирующий, чем ход В (который упоминался в предыдущей главе)
- вряд ли Белые смогут проигнорировать этот ход
- Черные вступают в борьбу за целую сторону
- Черные откладывают двойное какари, надеясь успеть поставить его в будущем
- область, создаваемая Черными, имеет хорошие шансы развития в центр, но пока что не ясно, насколько хорошо Черные могут защитить ее; вполне возможно появление яростной тяжелой борьбы.

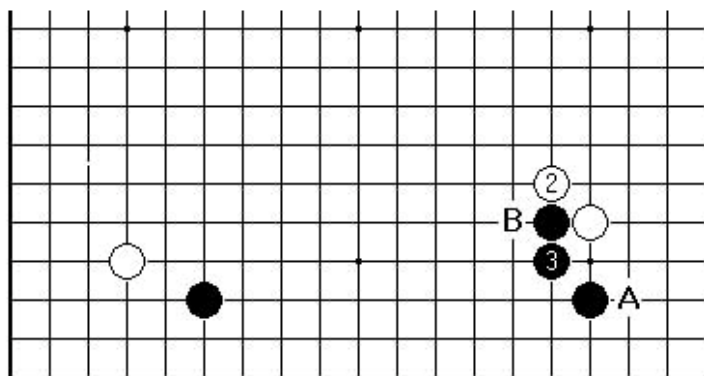


рис. 230

Многое зависит от следующих нескольких ходов в правом углу. Это – текущая позиция. 2 – стандартный ход. Белые могут также попробовать А, чтобы быстро стабилизировать группу и дальше не волноваться о том, что придется уступить какое-то влияние. 3 – обычный ответ. Также использовался ход в В (Сонода – Ванг, 1883 год).

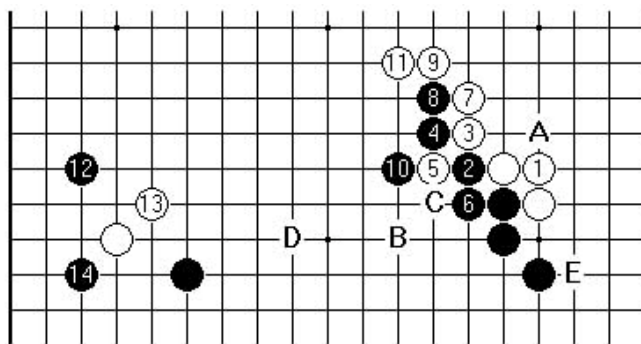


рис. 231

Это – продолжение партии Те Хун-юна против Такемии, финального матча TV Asia international. 1992 года. Ход 1 (вместо А) Белых – отход от стандарта того времени, он повлияет на дальнейшую тактику (после хода Белых в Е). Ходами 2 и 4 Черные быстро устремляются в центр. Никто из игроков не может позволить себе опуститься ниже. Такемия легко относится к левому углу (ход 13), затем в партии Белые сыграли В, Черные – С, Белые – D.

Это – модель стратегии Черных. Ее предпочитает Лоран Хейзер, 6 дан из Люксембурга. Он использовал этот план в партии с Педрини на Любительском Чемпионате Мира 1995 года.

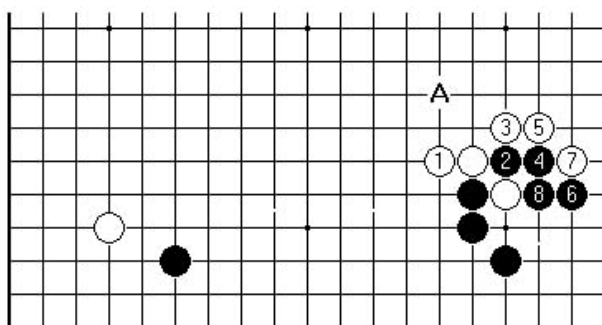


рис. 232

Если предположить, что Белые не хотят терять контроль над центром, они могут продлится ходом 1. Так было сыграно в партии Ча Мин-су и Хе Ксиаорена 1997 года. Далее Белые построили область на правой стороне. Проблема сите заслуживает внимания, и через некоторое время Белые сыграли в А. (Данный вариант работает только когда лестница в пользу Белых. Черные могут попытаться получить выгоду на сите-разбивателях.) Черные имеют возможность попробовать двойное какари в левом нижнем углу.

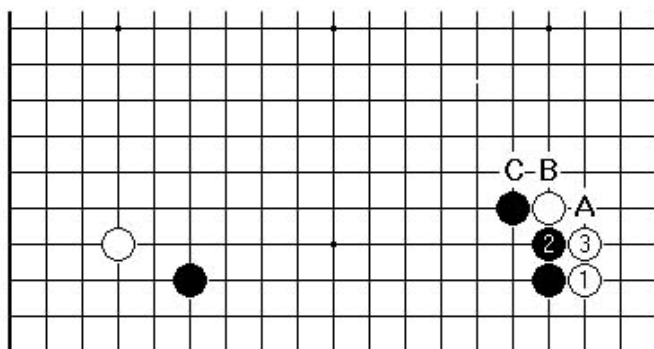


рис. 233

Другой вариант – продлиться в угол ходом 1. Черные забирают влияние. Черным приходится отвечать в 2, но это – очень сложный ход. После хода 3, традиционный ответ – А. Он ведет к некоторым пугающим, боевым продолжениям. В и С – более современные ходы, направленные на получение влияния.

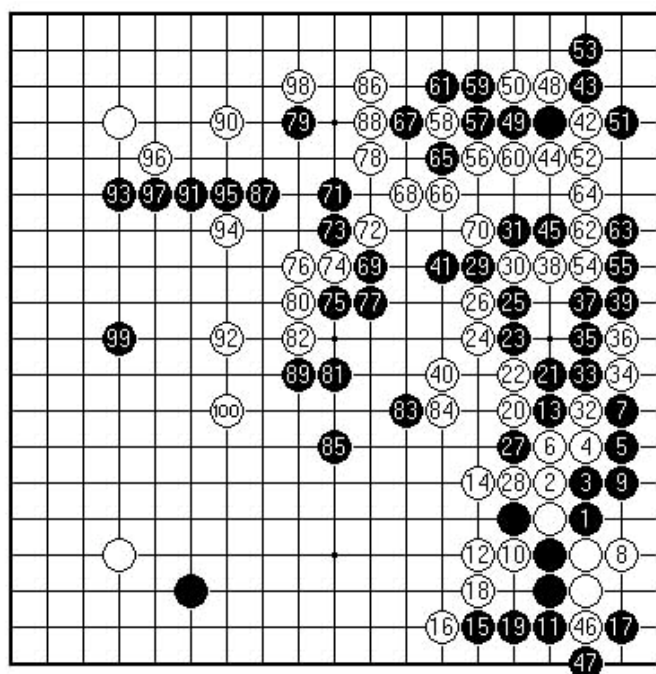


рис. 234

В партии О Риссей – Те Тикун (Какусей, 1990), Черные выбрали вариант с разрезанием (ходы 1 и 3). Это привело к очень сложной борьбе групп. Очень редко можно увидеть столь яростные битвы в профессиональных турнирах. Согласно комментариям к игре, баланс очков был на грани. Небольшая ошибка Белых позволила Черным одержать победу.

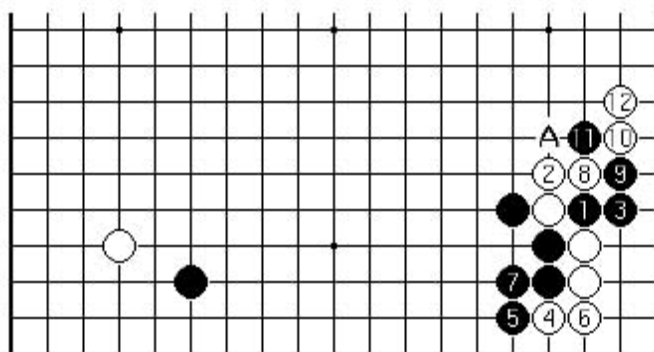


рис. 235

Для справки, обычное продолжение за Черных 1-3 приводит к сите. После хода 10 Белые надеются на захват разрезающего камня в сите ходом А. Лестница будет в пользу Белых, если в левом верхнем углу – Белый камень.

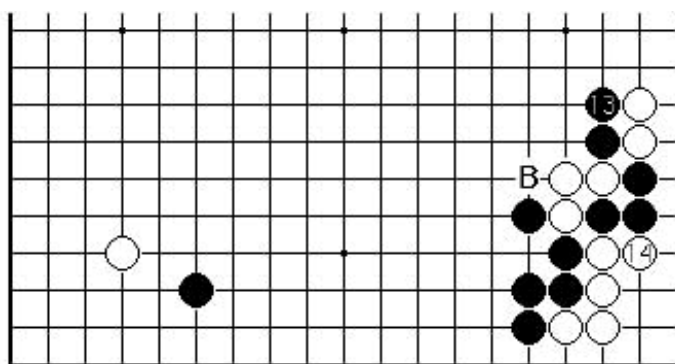


рис. 236

Существует также такая, хитрая, лестница. После 13 хода, Белые делают более выгодный ход 14, так как после хода Черных В лестница будет в пользу Белых из-за углового камня. В партии О – Те лестница также разбивалась об угловой камень.

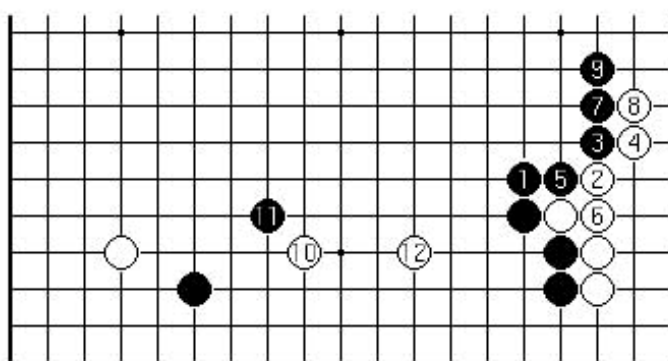


рис. 237

Ход 1 – идея Кадзивары, приблизительно тридцатилетней давности. Она не упоминается в словаре джосеки Ишиды. 1 ошибочно считается «новым» ходом. Этот розыгрыш взят из корейской партии 1993 года – Хванг Веон-чун (7 дан) – Те Кю-пеонг (6 дан). Черные построили основательное влияние справа, но уступили сенте. Белые ставят хасами и начинают борьбу.

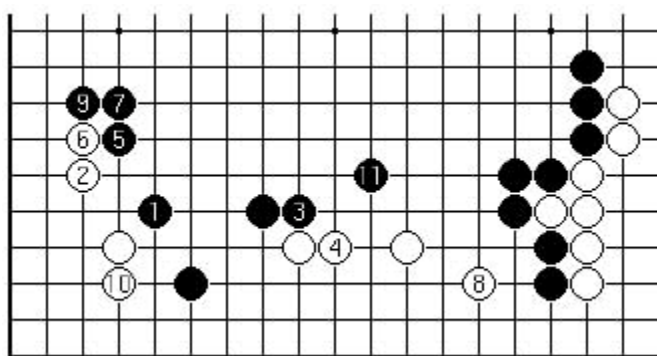


рис. 238

Полный анализ этой позиции сложно дать, так как многое зависит от окружения. Тем не менее, имеется одна, четко проработанная линия игры. У Черных имеется проблема разрезания с левой стороны. Они теряют территорию снизу, но взамен строят большую область влияния в центре.

С момента появления этого варианта начала игры прошло уже очень много лет, но оно до сих пор используется в китайских партиях.

23. Анти-Кобаяси: дополнительное хоси

Один из основных вариантов игры с санренсеем ведет к позиции, похожей на стратегию анти-Кобаяси.

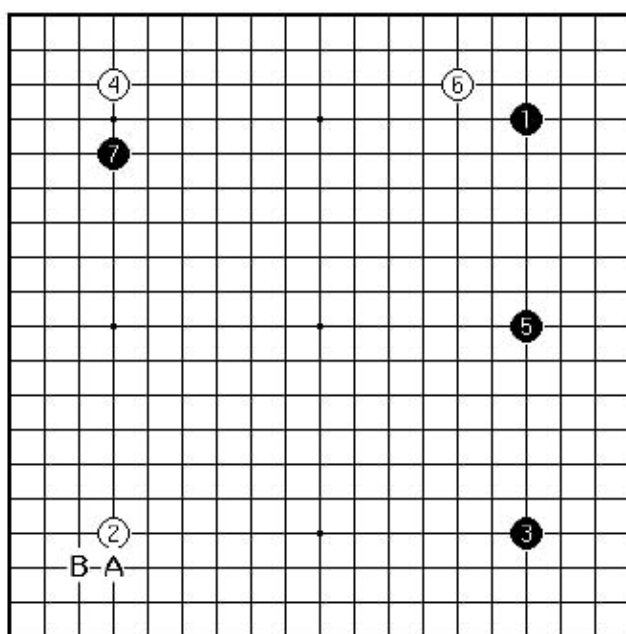


рис. 239

Такая позиция часто встречается в партиях профессионалов. Положение камней на верхней стороне такое же, как то, о котором говорилось в двух предыдущих главах, но с изменением цвета игроков и наличием третьей «звезды» справа. Этот камень следует учитывать при выборе стратегии для Белых.

Такая же позиция может встречаться с камнем 2 в пункте А или В. Если белые играют против санренсея с двумя комоку, практически всегда разыгрывается именно эта последовательность.

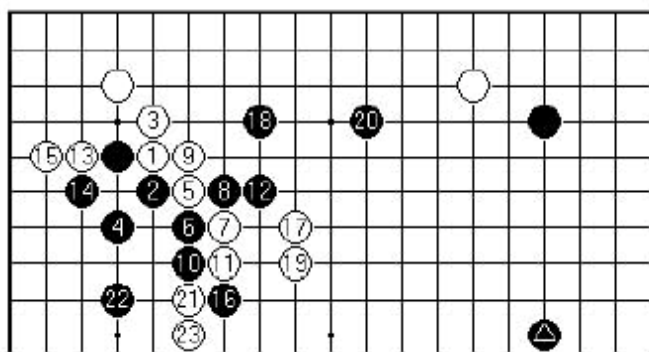


рис. 240

Этот пример взят из партии Рин Кайхо – Рю Шикун (1998 год, Мейдзин). Для профессионального мышления характерен учет каждого камня. Камень, отмеченный треугольником, не должен просто так лежать на доске и ожидать дальнейшего развития. Черные должны искать такие позиции, при которых этот камень будет играть определенную роль. В данном случае Черные выбирают ход 12 вместо мирного варианта, виденного ранее. Черные теряют на левой стороне, но основная идея – заставить Белых построить слабую группу.

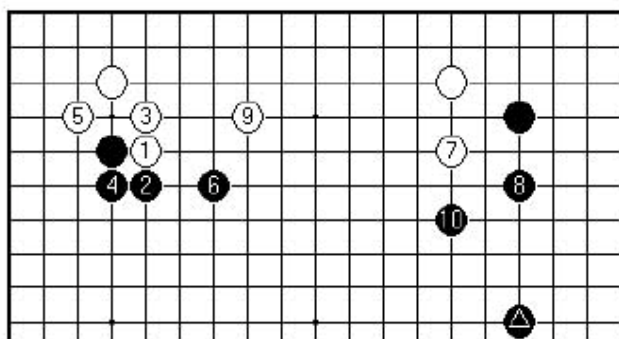


рис. 241

Такемия, почитатель санренсея, видит совершенно другое назначение этого камня. Черные развивают огромное влияние на центр, не беспокоясь о количестве территории Белых сверху. (Это – отрывок из партии Такемия Масаки – Авадзи Шузо, титул Оуза, 1988 год.)

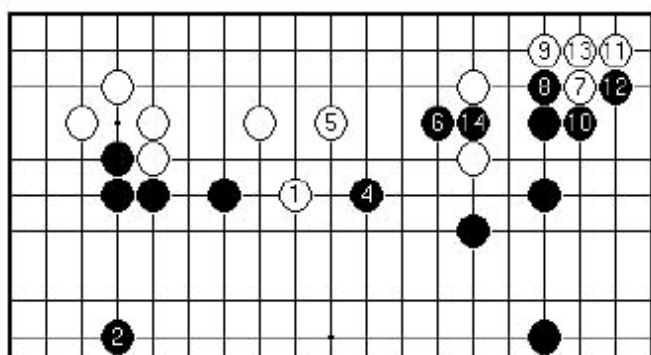


рис. 242

Далее Белые сыграли ход 3 в нижней части доски. Ходами до 14, Черные создают огромное влияние, но вновь отдают сенте. Черные победили за счет того, что убили белую группу на правой стороне, оправдав свою стратегическую линию.

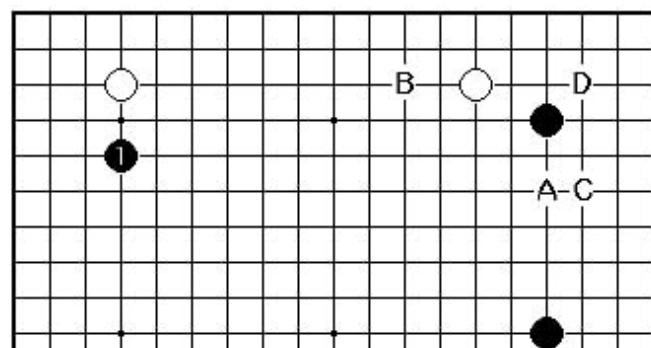


рис. 243

Ход 1 соответствует концепции Такемии Масаки – знаменитому «космическому» стилю. Фактически же это высокое какари и временное игнорирование ситуации в правом углу – изобретение Като Масао. Этот ход был сделан им в матче против Охиры в 1973 году. Стандартными ходами для Черных были и есть А и В. Белые могут нанести двойное какари или вторгаться в сан-сан (С и D соответственно).

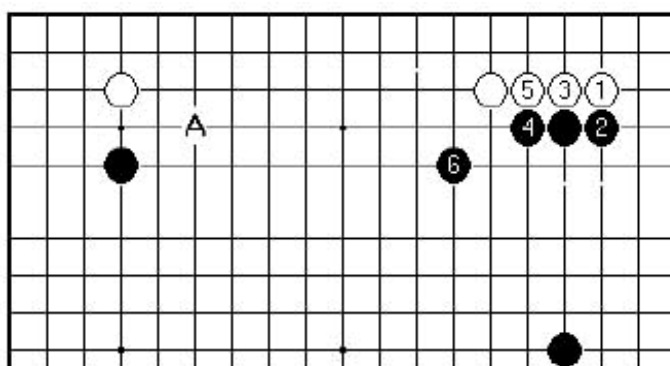


рис. 244

Такой розыгрыш произошел в партии Такемии против Сакакибары Седзи (Госей, 1984 год). Почти сразу же после этого Черные заняли пункт А, и Черные начали захватывать центр. Ходы типа 2 могут показаться медленными, но план вступает в действие, когда центральная область становится сильной, крепкой и готовой к борьбе.

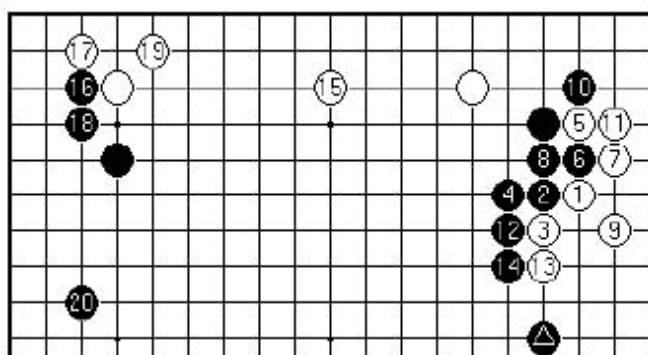


рис. 245

Последователям космического Го не стоит бояться двойного какари. Вот пример из партии Чеонг Су-хеонг (7 дан) – Пак Сеонг (8 дан) (Корейский титул Вангви, 1992 год). Здесь отмеченный камень санренсея становится ключевым пунктом формы.

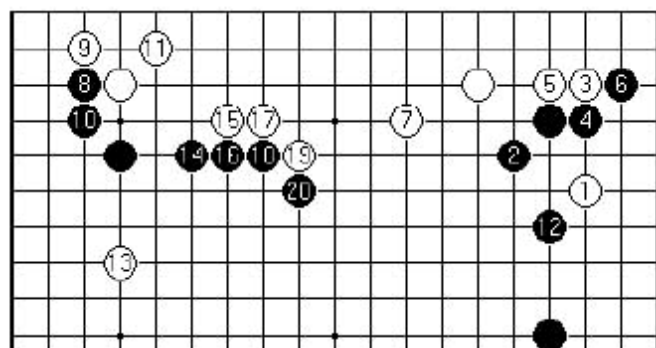


рис. 246

Эта китайская партия 1988 года демонстрирует использование косуми 2, считающегося одной из «торговых марок» космического стиля. Но, как говорят истинные последователи, этот стиль не может быть привязан к каким-либо стандартам.

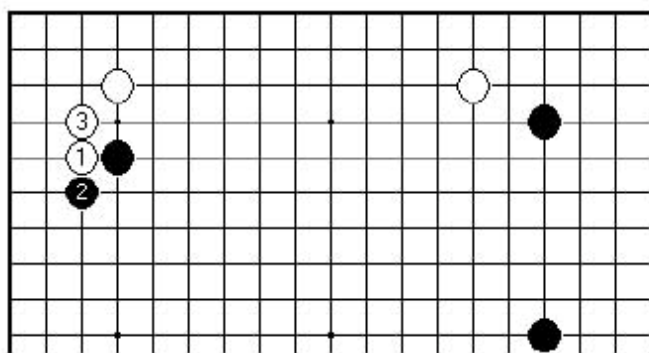


рис. 247

В общем и целом, контактный ход 1 – хороший выбор в этой позиции. Во-первых, Белые стабилизируются. Все попытки Черных начать раннюю борьбу будут остановлены. Конечно, вместо хода 2 Черные могут использовать боевые варианты, например, как в партии Като – Охиро, упомянутой ранее.

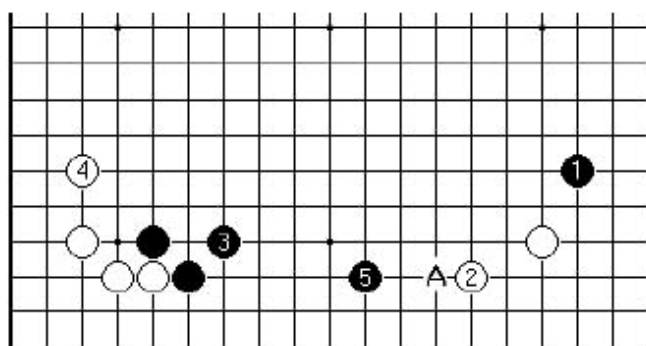


рис. 248

Другой путь сохранения инициативы Черных – оставить верхнюю часть доски на время. На рис. 248 изображена **левая** сторона доски. Черные наносят какари 1. Если Белые игнорируют этот ход, начнется борьба. Когда белые ходят 2, Черные возвращаются к углу и отыгрывают 3-5. С точки зрения вторжения, ход 2 должен быть сделан в А. Это, естественно, - динамичный план, состоящий из стандартов.

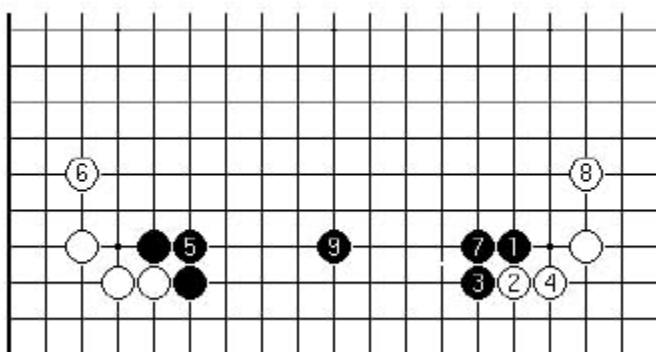


рис. 249

Если предположить, что угловой камень Белых стоит в комоку, разыгрывается классическая последовательность. Такой розыгрыш был в партии Кима Ил-хвана против Пака Йеонг-ч'ана (1992 год), где Белые победили. Такая последовательность чаще бывает при ниренсее. Сильные камни белых 6 и 8 ограничивают развитие области влияния Черных.

24. Построение Иваты

Существует еще один типичный розыгрыш стороны, ассоциирующийся с китайским стилем. Можно считать его чем-то средним между построениями Кобаяси и Шимамуры, рассмотренными нами.

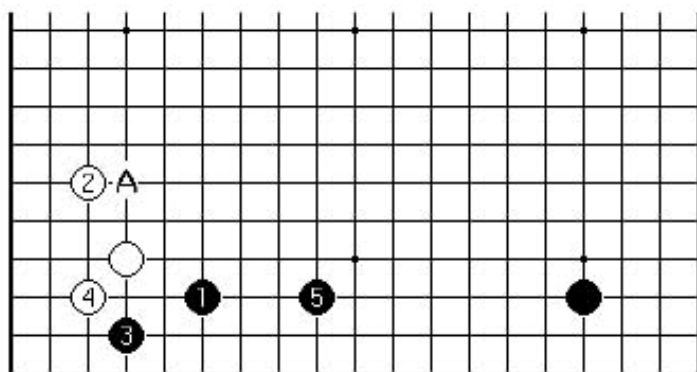


рис. 250

Построение Черных (ход Белых 2 может быть в А) носит имя Иваты Тацуаки (9 дан), который сыграл его в 1982 году. До этого оно использовалось в игре Белыми. 3 камня Черных по 3ей линии создает оппоненту проблему: нужно найти хороший ход на правой стороне. Черным, соответственно, необходимо следить за балансом, избегать низкой позиции.

Комментарий по номенклатуре: присваивание имен игроков каким-либо построениям – частый случай, но не всегда такие названия становятся общепринятыми. В 80х годах XX века основное внимание общественности в игре Го сводилось к Японии и японским игрокам. В то время ни в одном другом месте не было такого большого количества игроков уровня 9 дан. В настоящее время ситуация изменилась. Фактически, эта форма была известна еще до 1982 года и использовалась в Китае.

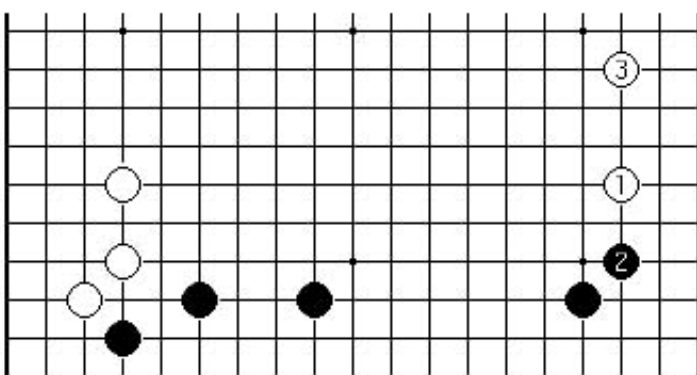


рис. 251

Один из способов – дальнейшее какари 1 – в духе Кобаяси стиля. Это произошло в партии Рин Кайхо – Саката, Мейдзин, 1983. Позже Белые вторглись на нижнюю сторону, но обе группы Черных – сильные. Это – отличие от формы Кобаяси, где группа, находящаяся слева слаба, и защита нижней стороны необходима.

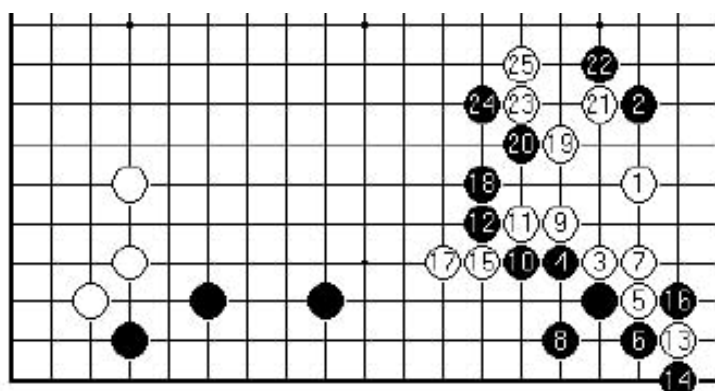


рис. 252

Если Черные ставят хасами, его цель – построение хорошей формы на стороне. Ход 3 – интересный способ сопротивления. 4 ставится, чтобы избежать слишком низкой позиции. После 12 хода у Черных недостаточно степеней свободы; ход 16 продолжает давление. Начинается ранняя борьба. Интерес к такому началу (использовалось в партии Кониши Казуко, 5 дан, против Наказавы Аяко, 4 дан, женский титул Какусей, 1996 год) заключается в давлении сильной черной группы.

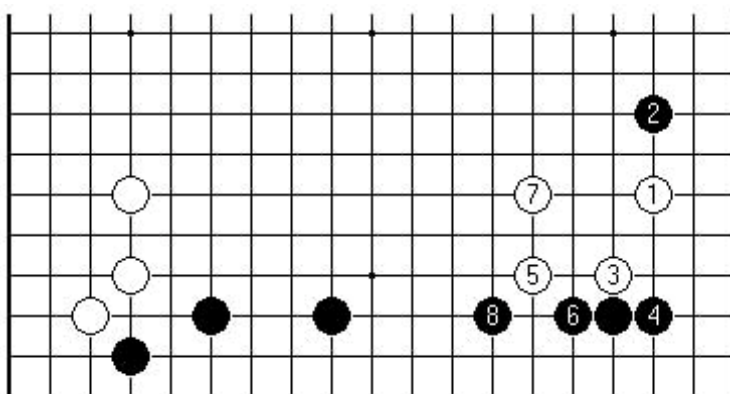


рис. 253

Для сравнения – вариант, которого Черным следует избегать. Последовательность до хода 8 – стандартная, если учитывать только угол. Однако если брать в расчет всю сторону, - все камни стоят по 3ей линии, позиция слишком низкая.

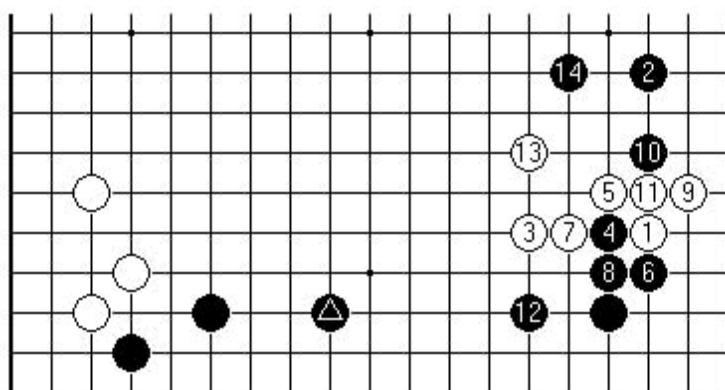


рис. 254

Майкл Редмонд полностью положился на построение Иваты, играя Черными в турнире North American Masters 1996 года. В матче против Йанга Йилуна, он поставил хасами через 3 пункта (ход 2) против низкого какари. В результате, камень, отмеченный треугольником, хорошо срабатывает, потому что белая группа справа все еще является мишенью для атаки.

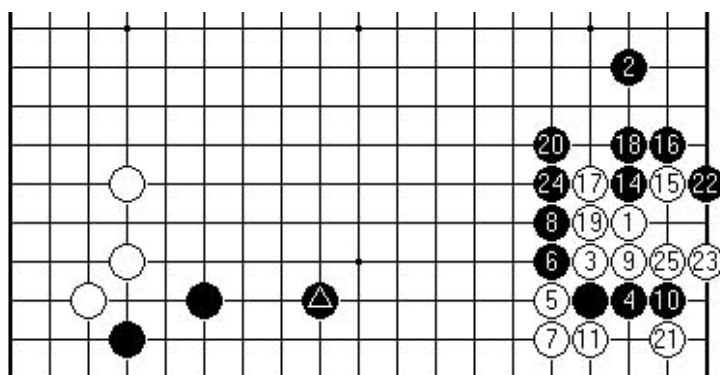


рис. 255

В матче против Хуанг Липина, Белые сыграли 3 с целью построить живую форму. Редмонд выбрал сложный вариант. Ходом 12 был поставлен разбиватель сите в верхнем левом углу, ответ Белых был в том же районе (см. следующую иллюстрацию). В конце концов, Черные построили мощное влияние, сохранив сенте; Белые забрали угол. Отмеченный Черный камень и камни Белых 5 и 7 противостоят друг другу.

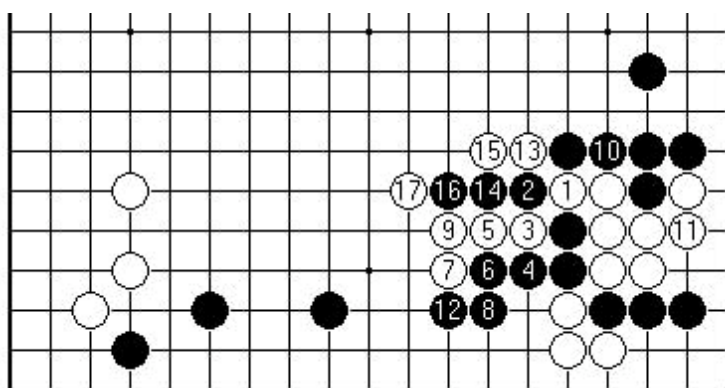


рис. 256

Сите в этой позиции очень хорошо замаскировано. Сопротивление Белых влиянию ходом 20 на предыдущей иллюстрации начинается с ходов 1,3 и 5 на рис. 256. Белые играют жестко, так как у них недостаточно степеней свободы. После хода 11, Черные спасают 4 камня от захвата. В этот момент все сводится к сите (ходы 13-17).

Редмонд, неожиданно получивший 9 дан, использует стандартный, умеренный стиль. Возможно, скромные, но крепкие качества построения Иваты привлекают его.

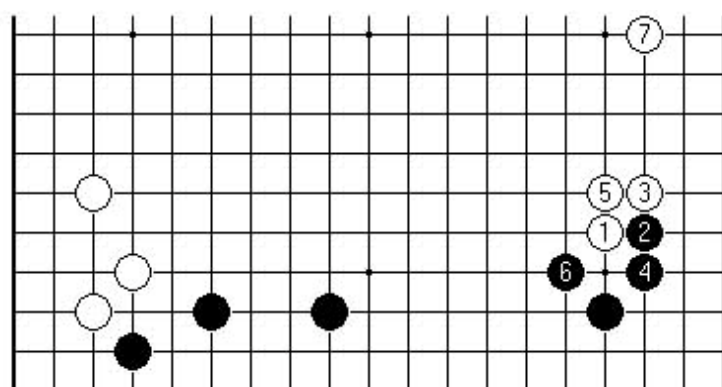


рис. 257

В заключение, еще раз обратимся к теории баланса. Если белые ставят высокое какари, 2-6 – простой стиль игры здесь. У Черных сохраняется сенте. Ход 6 дает Белым больше

возможностей для вторжения, но позиция Черных слева – крепкая, так что они могут не беспокоиться о вторжениях.

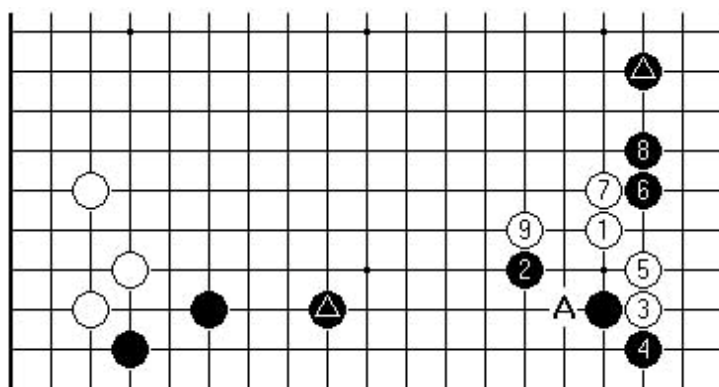


рис. 258

Ответ 2 на высокое какари создает хороший баланс у формации Черных. При существующем положении камней справа, появляется довольно таки интересная идея. Ход 6 оставляет некоторые слабости, например А, но Белым пока приходится бежать ходами 7 и 9. В этой позиции срабатывают оба отмеченных камня. Может возникнуть вопрос: стоит ли сначала сыграть на нижней стороне и лишь затем нанести какари?

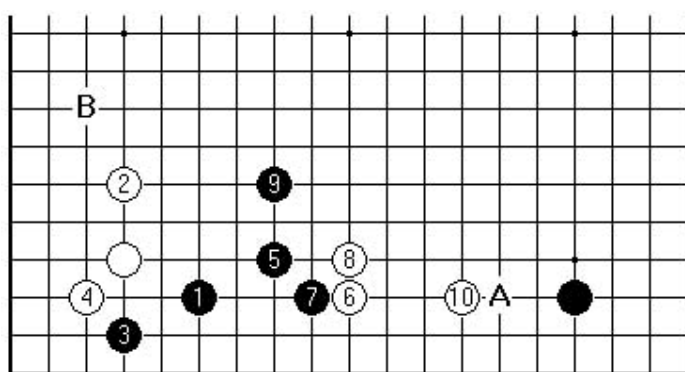


рис. 259

Когда белые играют 2 по 4ой линии, Черные могут попробовать ход 5. Это дает белым шанс построить группу с базой (ходы 6-10; вместо 10 возможен А). Идея Черных – в будущем сделать ход в В, использующий камень 9. В данный момент Черные займутся правым нижним углом.

На этом построении мы заканчиваем наш достаточно подробный разбор построений современного Го, которые произошли тем или иным образом от китайского стиля.

25. Пустой угол и мокухадзуси

В старые времена многие партии начинались так:

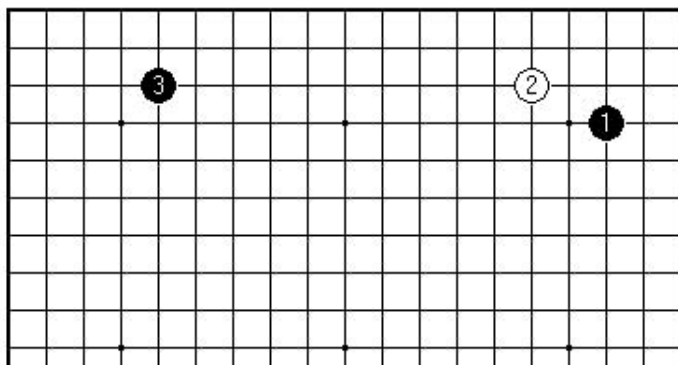


рис. 260

Что происходит здесь? В те времена еще не было коми, которое компенсирует отставание Белых. Немедленное какари 2 усложняет игру, создает нечто более напряженное, динамичное, чем обычный раздел территории. Но ход 3 в пункт 5-3 (мокухадзуси) имеет свое собственное особое назначение.



рис. 261

Пункт 5-3 борется с влиянием. Для игроков термин «влияние» настолько широк, что возникает опасность того, что «влиянием» будут называть любые свойства камней, не связанные с построением территории. 5-3 значительно отличается от хода в 4-4, в первую очередь, отношением к влиянию. Как показано на рисунке, мокухадзуси имеет одно предпочтительное направление вдоль стороны, хоси одинаково работает в двух направлениях.

Также есть отличия, касающиеся борьбы. Хоси действует наилучшим образом, когда соперник строит слабую группу примерно на расстоянии возле концов стрелок на рисунке. Мокухадзуси готов к тотальной борьбе на всей стороне; его положение на 3й линии придает устойчивость.

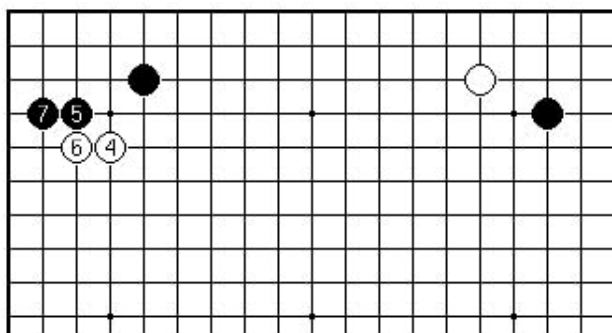


рис. 262

В классических партиях периода Эдо в Японии, Белые чаще всего делали ход 4, позволяя Черным забрать территорию в углу. За этим ходом стоит целая история.

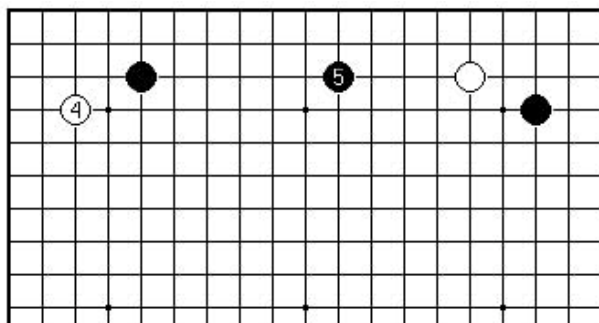


рис. 263

Предполагается, что если Белые делают ход 4, ход 5 создает идеальное положение камней – он одновременно и хасами, и распространение. Это предположение развилось до такой степени, что появилось даже определенное табу. Даже в настоящее время его стараются придерживаться.

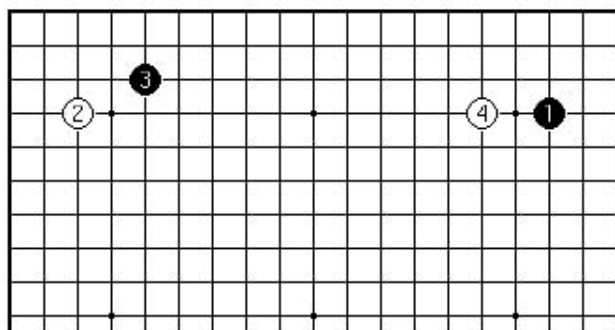


рис. 264

Например, если и Белые и Черные ставят комоку (рис. 264), сторона разыгрывается практически сразу, потому что здесь очень важно сделать ход первым. После хода 3, Белые стараются избежать симметрии, выбирая высокое, а не низкое какари.

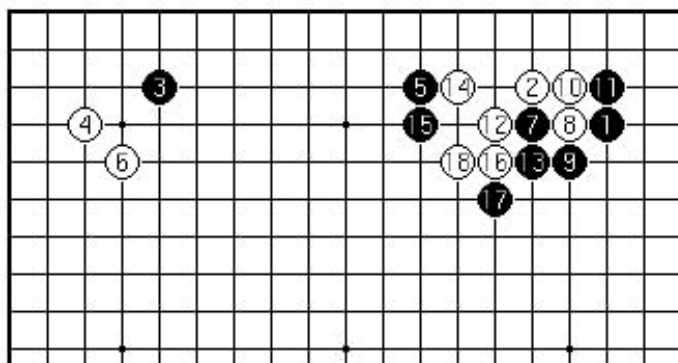


рис. 265

То, что говорилось сейчас – консервативный подход, одобряющий ход 3, как логичный (хоть это и далеко не так). Мне было интересно найти примеры симметричной позиции из профессиональных партий. Практически все они – из партий Китани Минору. В 1926 год в возрасте 17 лет и имея 2 дан, он играл Черными против известного своей агрессивностью Шинохары Мисами (3 дан).

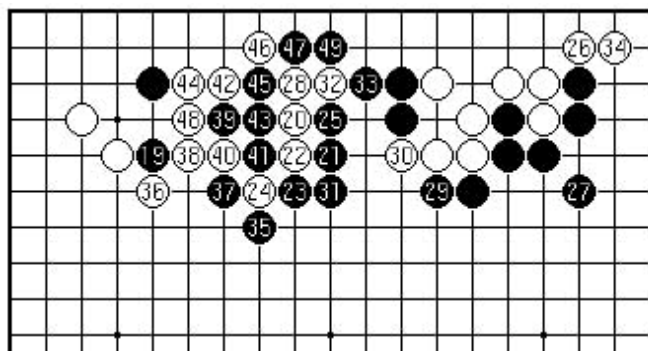


рис. 266

Затем Белые вторгаются, но вскоре меняют свои планы и проводят обмен. В результате влияние Черных поменяло направление. Результат борьбы часто бывает таким.

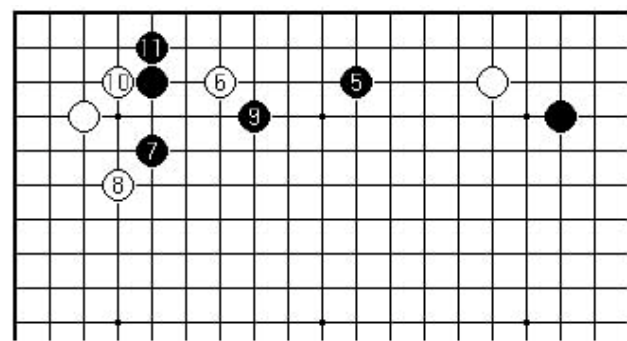


рис. 267

Годом позже Китани Минору сам попробовал эту стратегию, играя Белыми против Хаяши Ютаро. До хода 11 кажется, что Белые хотят быстро укрепиться.

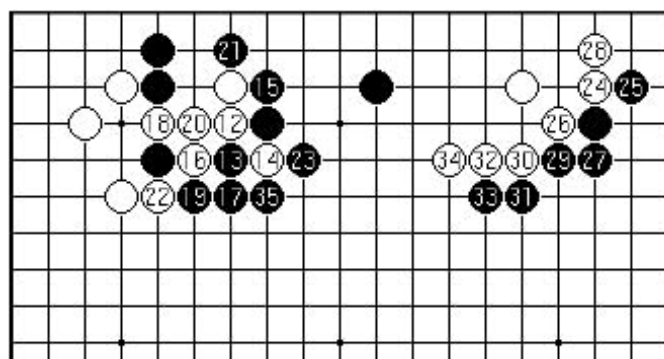


рис. 268

Конечный результат можно сравнить с предыдущей партией. Ход 35 – профессиональная находка, убирающая сите до начала каких-либо осложнений.

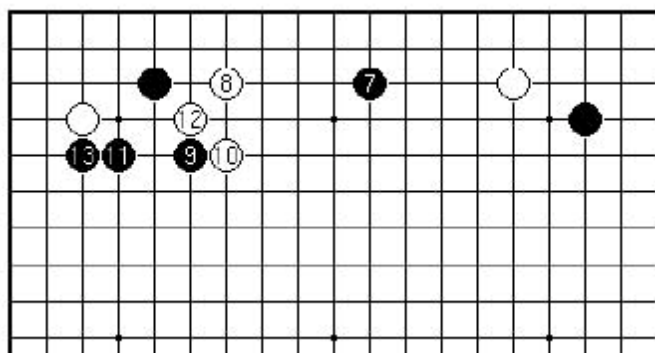


рис. 269

В 1931 году Кубомацу Кацукийо разыграл этот вариант против Го Сейгена (Черные) после пары ходов, занимающих другие два угла. Черные хитро уклоняются ходами 9-13.

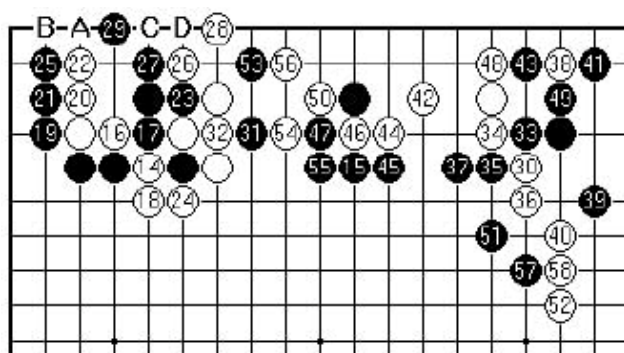


рис. 270

На некоторое время, вся сторона превращается в поле битвы. Оценка конечной позиции становится затруднительной за счет зловещего ко, оставленного на некоторое время. (Белые – А, Черные – В, Белые – С, Черные - D). Ход 53 не был напрасным (если Белые начинают и проигрывают ко, камни 53 и 31 разрезают Белых.)

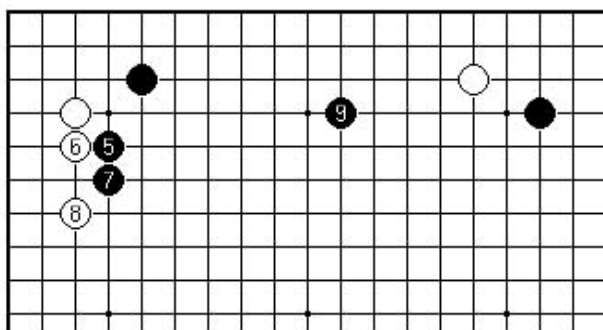


рис. 271

В 1941 году в борьбе за титул Отаей Китани еще раз испробовал этот план в партии против Секийамы Риичи (Черные), который через год завоевал титул Хонинбо. Ходы 5 и 9 показывают другой способ работы мокухадзуси – надавить и затем поставить хасами. Ход 9 является не полностью изученным.

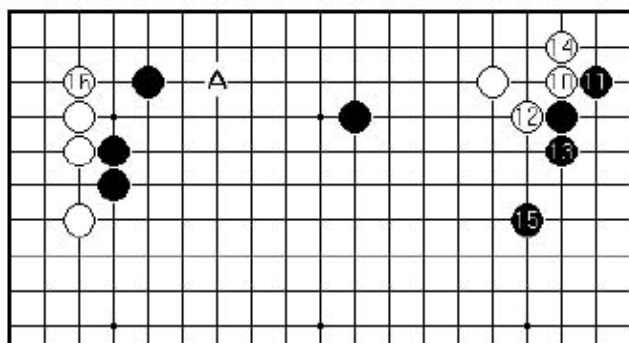


рис. 272

Подход Белых – очень разумный план игры, отражающий характер повзрослевшего, думающего Китани. 16 – медленный ход в ключевой пункт, подготовка к вторжению в А (которое произошло сразу же после того, как Черные заняли пустующий угол). Черные выиграли партию с небольшим отрывом.

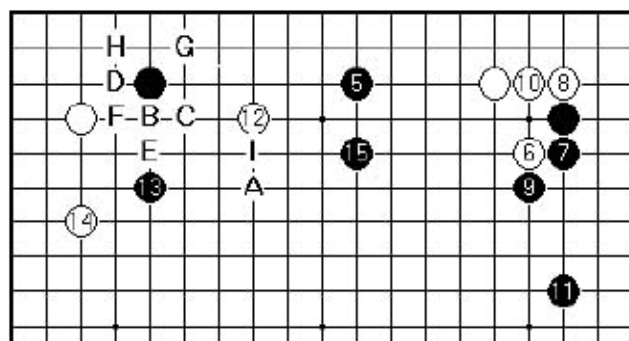


рис. 273

Китани, упорный индивидуалист, вновь вернулся к этому варианту в партии против Сегоэ Кенсаку в 1945 году (у обоих игроков 8 дан). Далее было сыграно Черные – А, Белые – В, - далее до хода Черных в I. Китани ставил территорию выше всего, но тем не менее проиграл эту партию, сдавшись.

Можно сказать, что достоинства или же недостатки симметричной игры Белых в начальной позиции были испробованы многими профессиональными игроками во второй четверти XX века. До сих пор, никто пока что не смог разрушить негласное табу, и ход 3 на рис. 260 остается эффективным стратегическим вариантом игры.

26. Пустой угол и сан-сан

В этой главе мы рассмотрим пункт 3-3 (сан-сан). В итоге, после изучения пунктов 4-4, 3-4, 5-3 и 3-3 большинство розыгрышей фусеки в современном Го станет для Вас намного понятнее и доступнее.

В прошлой главе я рассказывал об одном и табу классического Го и выборе хода в незанятом углу. У классических мастеров вообще был негласный запрет на занятие угла ходом 3-3. Начнем с того, что я объясню, по каким причинам этот запрет исчез, отталкиваясь от современных понятий, в частности, от представлений о начальных ходах в угол.

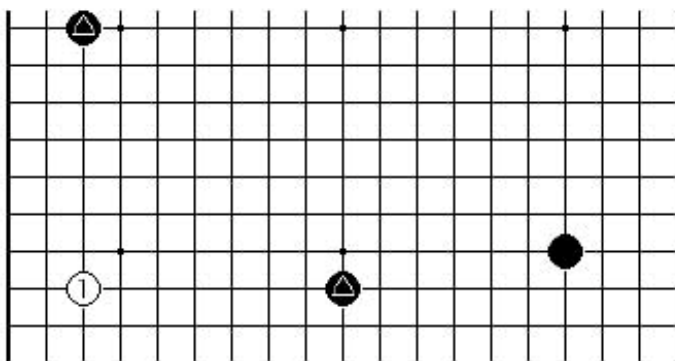


рис. 274

Суть сан-сана можно понять через этот систематический пример. Предположим, что Белым необходимо выбрать ход в левом нижнем углу, когда два отмеченных черных камня уже находятся в таком положении на доске. В этом случае ход Белых – идеален.

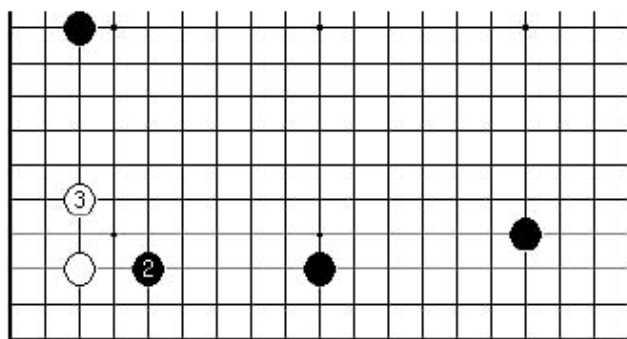


рис. 275

Причина в том, что жизни камня в углу ничего не угрожает. После хода 2, 3 – простой и хороший ответ. Можно сказать, что 2 и 3 здесь – миаи. В любом случае, Белым достаточно удобно в такой позиции.

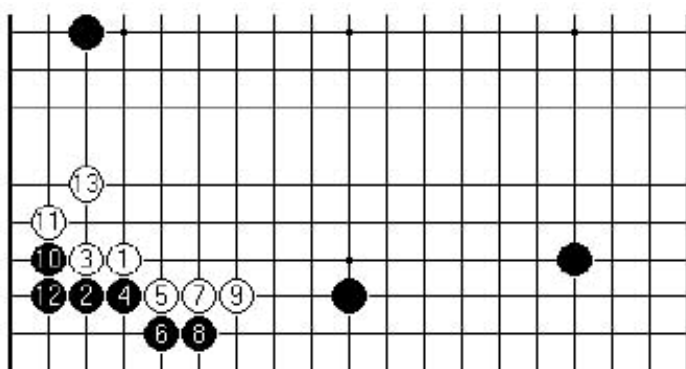


рис. 276

Напротив, если Белые делают ход 1 в хоси, Черные немедленно вторгаются, оставляя Белых без дальнейшего плана развития. Черные камни, стоящие по серединам сторон, могли бы быть пунктами миаи, но поскольку Черные уже заняли оба из них, Белым будет тяжело получить хороший результат.

Эти примеры – «искусственные», но они отражают в себе правильный способ мышления. Далее – еще один пример использования хода в сан-сан из партии старых мастеров.

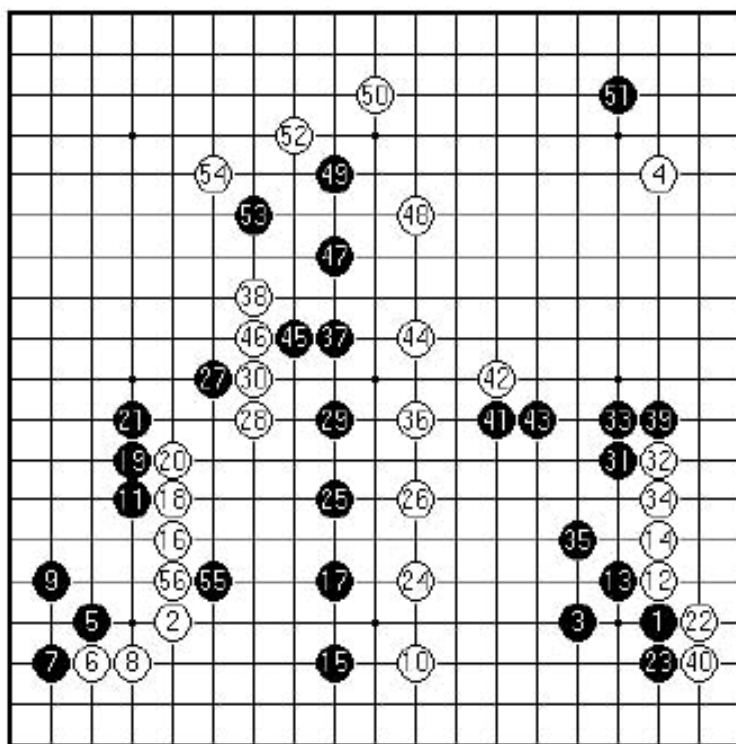


рис. 277

Это – отрывок из партии 1891 года между Осакой Гиндзирю (4 дан) – одним из немногих игроков – левшей (из-за этого он начинал игру с верхнего левого угла, для нас – с правого нижнего) и Тамуро Ходзю (2 дан, Белые), в будущем – Хонинбо Шусай. Ход 10 на нижней стороне превышает стандартное количество пунктов для распространения (пункт 15). Видя это, Черные вторгаются практически незамедлительно. В текущей борьбе между бегущими группами никто из игроков не находит времени, чтобы занять верхний левый угол.

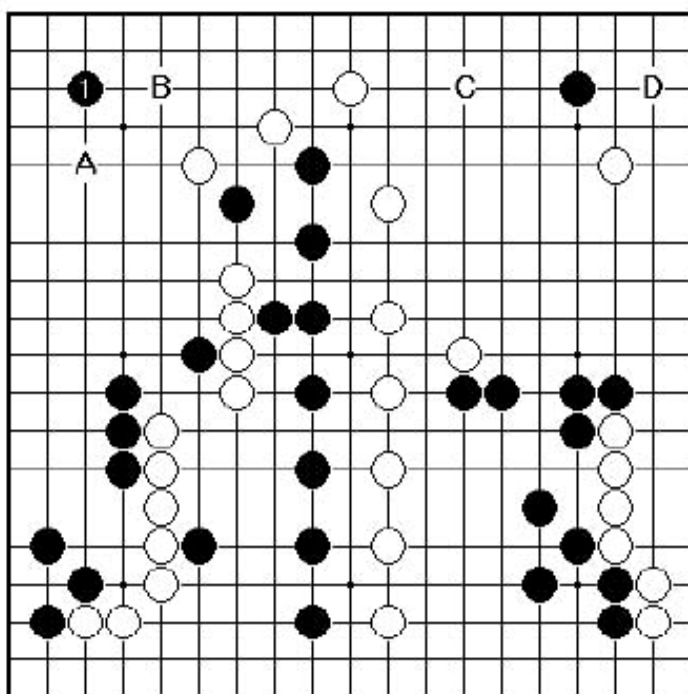


рис. 278

Следующим ходом Черных был ход 1. В таком положении наличие миаи А и В достаточно четко видно. Ход В для Белых дает слишком мало, а А оставляет у Белых серьезные слабости в форме. Ходы С и D также миаи для Черных, но здесь белые могут развить эффективную атаку.

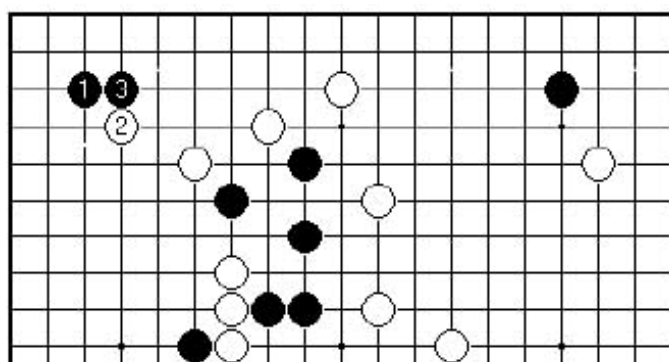


рис. 279

Возможно, традиционный отказ от хода 3-3 в начале игры связан с хане в пункт 4-4 в ответ (как ход 2 на рис. 279). В данном примере 2 – бесцельный ход, и ход 3 – адекватный ответ.

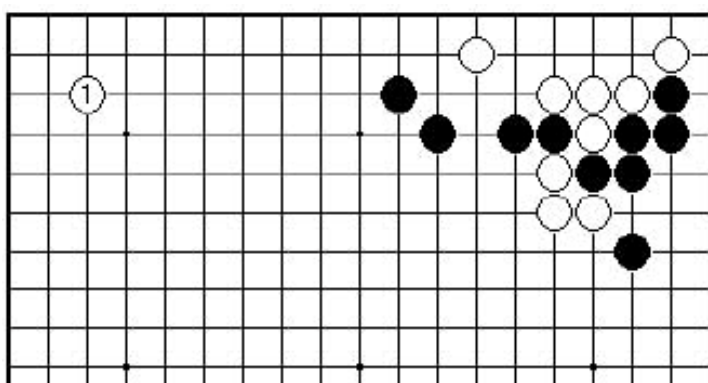


рис. 280

Вновь вернемся в Японию XIX века. На рис. 280 изображена позиция, которая могла возникнуть в одной из блистательных партий Шусаку. В этой партии, Шусаку – Ясуи 1851 года первые 19 ходов были сделаны в верхнем правом углу, соблюдая последовательность джосеки, использующегося и в наши дни. Ход в сан-сан – предположение Санно (комментарии есть в его книге «Invincible: The games of Shusaku»).

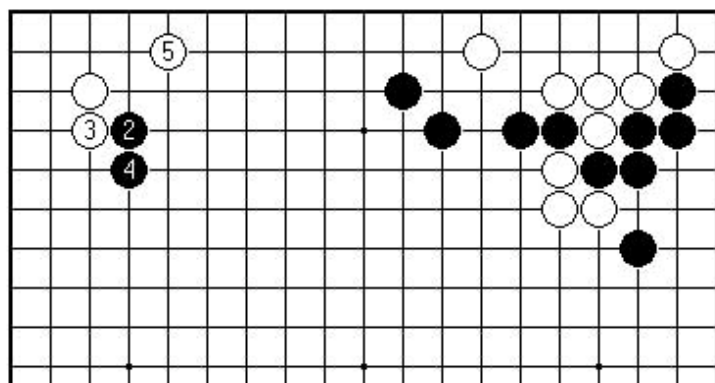


рис. 281

Как и в предыдущей партии, хане 2 не несет вреда. Ход 5 не дает Черным использовать камни, находящиеся на верхней стороне.

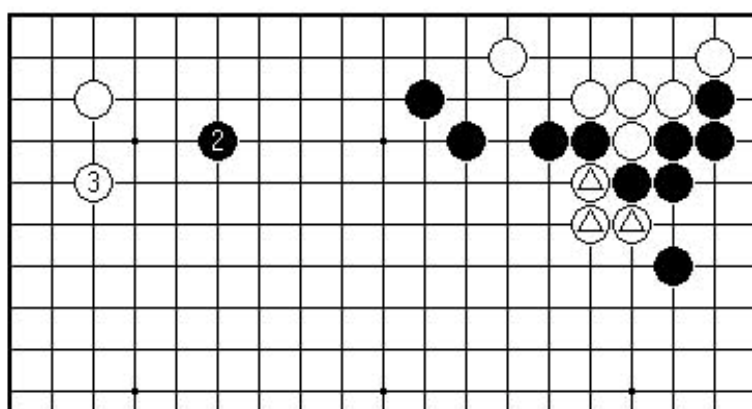


рис. 282

Более современный ход 2 дает возможность Белым быстро построить живую форму. Очень скоро будет решаться судьба трех отмеченных камней. То, что Белые так быстро решили вопрос с левым верхним углом, является преимуществом.

В реальной партии Ясуи сыграл по-другому (в пункт 4-5) и не смог сохранить контроль над углом. Современный стиль игры является предметом постоянного изучения и неиссякаемым источником новых идей. В случае с сан-саном, миру открылись совершенно новые техники Го, появлявшиеся начиная с 30х годов XX века и достигшие расцвета во времена успеха Сакаты в начале 60х.

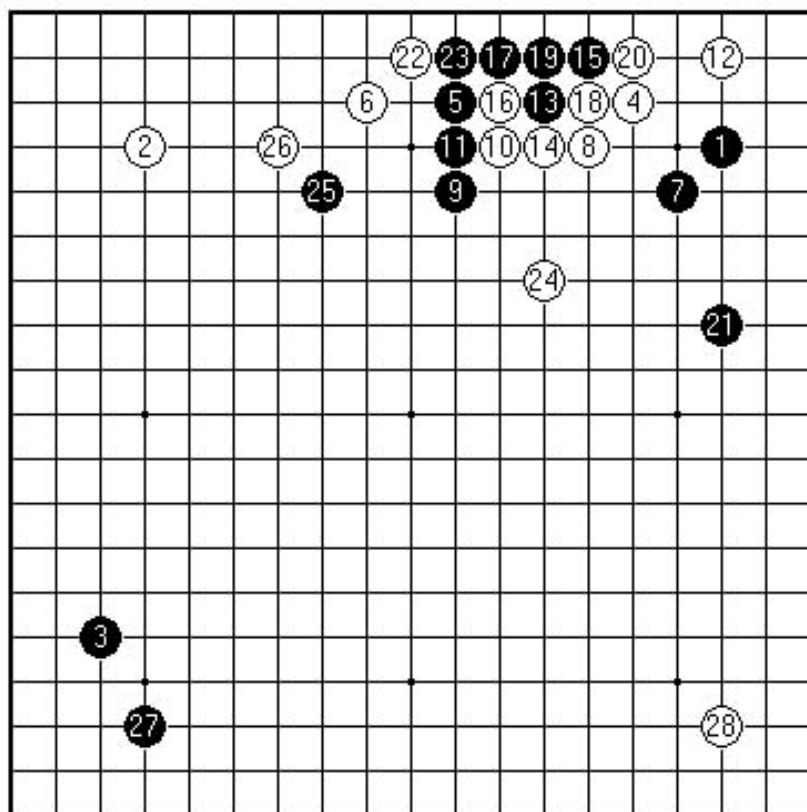


рис. 283

Тем не менее, нельзя утверждать, что сан-сан не использовался в классическом Го. На рис. 283 – еще одна партия Шусаку – 1844 года. Играя Белыми, Шусаку занял правый нижний угол ходом в сан-сан. Идеи партии очень похожи на современные, особенно ход Белых 2 в хоси. Оба эти угловых хода требуют быстрого развития; вторые ходы в углах не представляют особой важности. (Черными играл Санаи Токудзиро, также Хонинбо, путевой компаньон Шусаку.)

При диагональном фусеки каждая сторона обычно разделена между игроками. Четыре общие стороны вместо двух могут создать непредвиденные сложности. Сан-сан часто используется в современных партиях для того, чтобы быстро занять угол и перейти к борьбе в другой части доски.